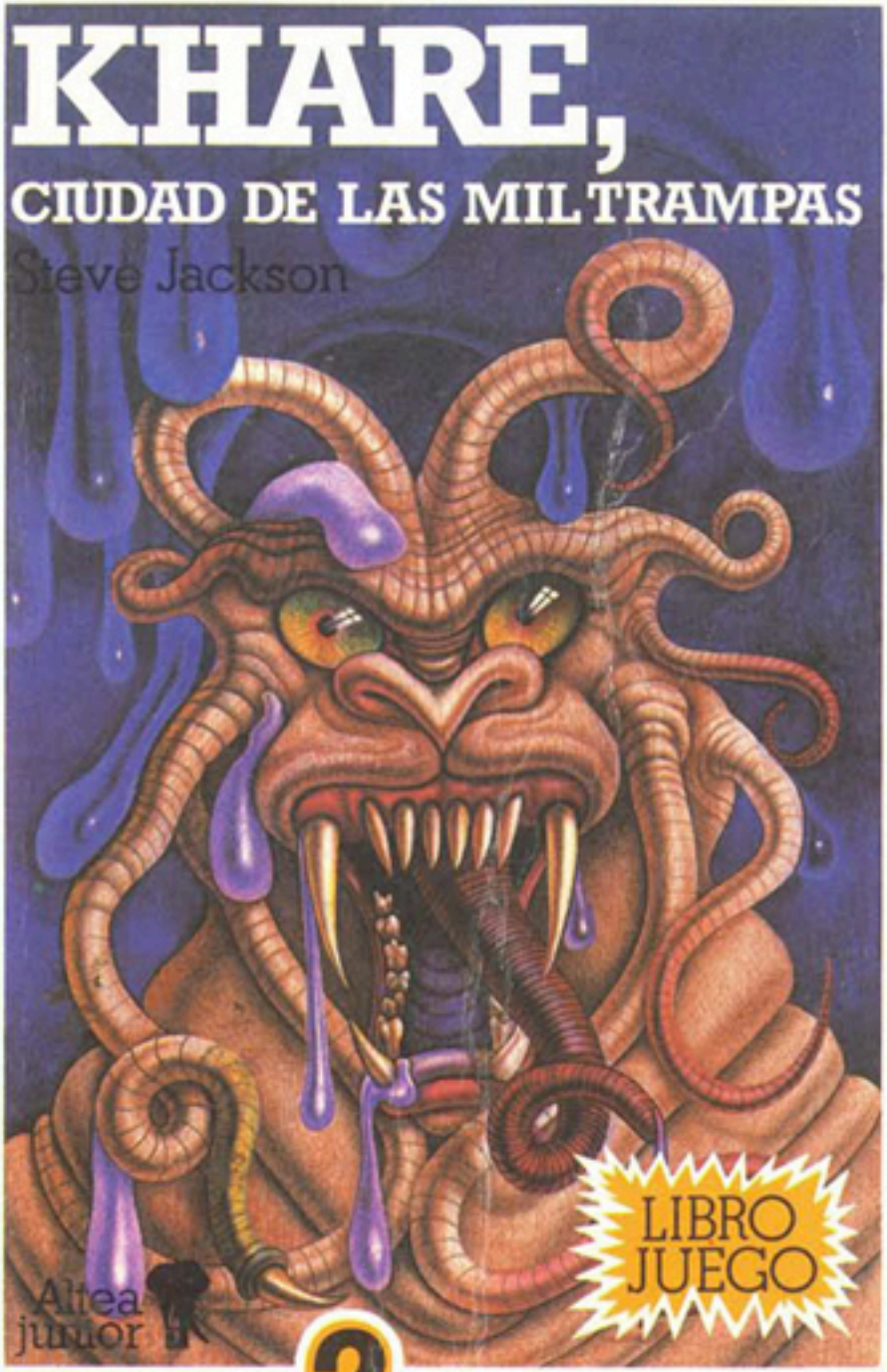
Una historia en la que TU eres el héroe

KHARE,
CIUDAD DE LAS MIL TRAMPAS

Steve Jackson



LIBRO JUEGO

Altea junior

BRUJOS 2 Y GUERREROS

Colección Altea junior

S

Dedicado a John Blanche
...capaz de dar vida a un mundo

2.ª edición: abril 1986

Título original: *Sorcery! Kharé-cityport of traps*
Primera edición de Puffin Books, Penguin Books, Ltd., Gran Bretaña
© 1984, Steve Jackson del texto
© 1984, John Blanche de las ilustraciones
© 1985, ediciones Altea de la presente edición en lengua española
Príncipe de Vergara, 81. 28006 Madrid
PRINTED IN SPAIN
Impreso en España por:
LAVEL, S. A. Polígono Industrial Los Llanos. Humanes (Madrid)
Depósito legal: M. 13.444-1986
I.S.B.N.: 84-372-2098-X

BRUJOS Y GUERREROS 2

KHARE, CIUDAD DE LAS MIL TRAMPAS

STEVE JACKSON

Ilustraciones de John Blanche
Traducción de Ana Bermejo/ Alberto Martín

ediciones Altea

N
LOS BAKLANDS
PUERTA NORTE
TEMPLO DE CHURGA
CEMENTERIO
BARRIO DE LOS OJOS ROJOS
PUENTE
PUERTO
POSADA
BARRIO DE LOS ENANOS
CENTRO DE KHARÉ
BARRIO DE LOS ENANOS
BARRIO DE LOS PUEBLOS
RECINTO FERIAL
PUERTA SUR

Steve Jackson es una figura internacionalmente conocida en el mundo de los juegos fantásticos. Fue uno de los primeros británicos que se entusiasmaron con los juegos de interpretar personajes, como *Dungeons & Dragons, Rune Quest* y *Traveller*, inicialmente como jugador y después como cofundador, junto con Ian Livingstone, de *Games Workshop Ltd.* Su compañía, fundada con el fin de promover este nuevo *hobby*, es en la actualidad la mayor empresa del Reino Unido especializada en este tipo de juegos. Sus actividades incluyen la publicación tanto de sus propios juegos como de los *best-sellers* norteamericanos cuyos derechos adquieren; la edición de *White Dward*, una revista dedicada por entero a los juegos de ciencia-ficción y fantasía; la fabricación de Miniaturas Citadel, figuras de metal en miniatura que son utilizadas en los juegos; y la organización de la mayor convención de juegos de Gran Bretaña, el *Games Day*, que se celebra en Londres todos los años en el mes de septiembre. Con su sede central en Londres, *Games Workshop Ltd.* cuenta hoy día con tiendas en Hammersmith, Manchester, Birmingham, Sheffield y Nottingham.

Steve Jackson asistió al Instituto de Segunda Enseñanza de Altrincham, en Cheshire, y curso estudios de Biología y Psicología en la Universidad de Keele, aunque consagró la mayor parte de sus energías a fundar la Sociedad de Juegos de dicha Universidad. En 1974 se trasladó a Shepherd's Bush, en Londres, donde pasó la mayor parte del tiempo participando en juegos de guerra norteamericanos. En especial, Steve Jackson adquirió una valiosa experiencia como colaborador de *Games & Puzzles*, por entonces la única revista profesional de juegos. Entre sus propios juegos favoritos pueden citarse: *Apocalypse, 1829, Intellevision Base-ball, Pisa* y los «tres grandes»: *Rune Quest, Dungeons & Dragons* y *Traveller*.

La serie *Brujos y Guerreros* consta de cuatro volúmenes:

Las colinas de Shamutanti.
Kharé, Ciudad de las Mil Trampas.
Las Siete Serpientes.
La Corona de los Reyes.

INDICE

INTRODUCCION
7

JUEGO SENCILLO Y JUEGO AVANZADO
8

COMO COMBATIR CONTRA
LAS CRIATURAS DE KAKHABAD
8

EN SUSTITUCION DE LOS DADOS
15

BRUJOS:
COMO USAR LA MAGIA
15

LIBRA
LA DIOSA DE LA JUSTICIA
16

EQUIPO Y PROVISIONES
17

HOJA DE AVENTURA
18

LA LEYENDA
DE LA CORONA DE LOS REYES
21

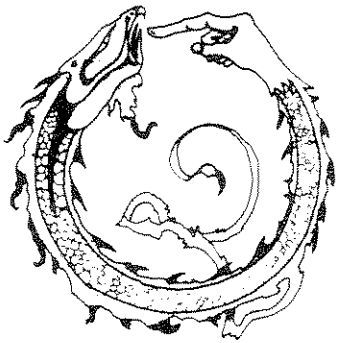
EL LIBRO
DE LOS ENCANTAMIENTOS
243

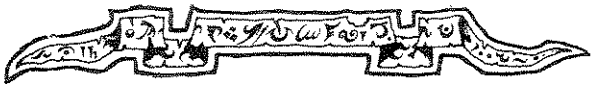
INTRODUCCION

Kharé, Ciudad de las Mil Trampas es la segunda aventura de la serie *Brujos y Guerreros* que sigue a *Las colinas de Shamutanti*. Pero *Brujos y Guerreros* ha sido ideada de manera que cada aventura pueda llevarse a cabo independientemente, sin necesidad de que el jugador haya tomado parte en las anteriores.

Si eres nuevo en *Brujos y Guerreros*, tal vez prefieras comenzar la aventura desde el principio. El primer episodio, *Las colinas de Shamutanti*, ha sido también publicado por Altea en esta misma colección.

Sin embargo, *Kharé* es una aventura completa en sí misma. Los jugadores nuevos hallarán al principio del libro toda la información que necesitan, junto con una *Hoja de Aventura*. Los jugadores que acometan con este libro la segunda etapa de su viaje podrán saltarse la explicación de las reglas y pasar directamente a la aventura: sus caracteres, equipo y experiencia son los que han resultado del episodio anterior.





JUEGO SENCILLO Y JUEGO AVANZADO

Es posible que los principiantes deseen comenzar con el juego sencillo sin hacer caso del uso de la magia. En cada libro de esta aventura se indican las reglas para combatir a los enemigos con espadas y otras armas, utilizando un sistema de combate semejante al del librojuego *El Hechicero de la Montaña de Fuego*. Echando los dados, luchas contra tus adversarios con armas únicamente.

Jugadores más experimentados querrán pasar en seguida al juego avanzado, en el que la destreza guerrera está algo limitada y en el que el arma de mayor poder consiste en el conocimiento de la magia, un instrumento mucho más eficaz. En realidad es muy fácil aprender las reglas del juego avanzado. No hay ninguna razón por la que los principiantes no puedan utilizar la magia desde el comienzo. El único inconveniente está en que el aprendizaje de los encantamientos requiere algún tiempo y una cierta práctica, y la opción «sencilla» se ofrece para aquellos jugadores que quieran empezar la aventura sin más tardanza.

COMO COMBATIR CONTRA LAS CRIATURAS DE KAKHABAD

Antes de emprender el viaje debes definir los rasgos de tu propia personalidad. En las páginas

encontrarás una *Hoja de Aventura*. Es una especie de «informe sobre la situación en cada momento» y te permitirá estar al tanto de cómo se desarrolla tu aventura. En ella anotarás tus puntuaciones de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE, así como el equipo, los artefactos y tesoros que vayas encontrando en tu camino. Estos detalles cambiarán constantemente, por lo que te aconsejamos que hagas fotocopias de la *Hoja de Aventura* en blanco para que puedas usarlas en futuras aventuras, o bien que escribas a lápiz para que puedas borrar las notas de la aventura anterior cuando empieces otra.

DESTREZA, RESISTENCIA Y SUERTE

Tira un dado. Si juegas como *guerrero* (el juego sencillo), suma 6 al número que te salga y anota el total en la casilla de DESTREZA de tu *Hoja de Aventura*. Si juegas como *brujo* (el juego avanzado), suma sólo 4 al número obtenido y anota el total. Los brujos son peores luchadores que los guerreros, pero compensan con creces esta deficiencia mediante el uso de los encantamientos mágicos.

Tira los dos dados. Suma 12 al número que saques y anota el total en la casilla de RESISTENCIA.

Hay también en la *Hoja de Aventura* una casilla de SUERTE. Echa un dado, suma 6 al número obtenido y anota el total en la casilla de SUERTE.

Por razones que más adelante explicaremos, los puntos de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE cambian continuamente a lo largo de una aventura. Debes anotar con exactitud estos puntos y por ello te aconsejamos que escribas con números muy pequeños en las casillas o que tengas a mano una goma de borrar. *Pero no borres nunca tus puntuaciones iniciales*. Aunque puedes ser premiado con

puntos adicionales de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE, los totales no podrán ser nunca mayores que tus puntuaciones iniciales, excepto en rarísimas ocasiones en que se te darán instrucciones al respecto en una página concreta.

Tu puntuación de DESTREZA refleja tu habilidad con la espada y tu capacidad general para el combate; cuanto más alta sea, tanto mejor. Tu puntuación de RESISTENCIA denota tu constitución general, tu voluntad de sobrevivir, tu determinación y tu forma física; cuanto más alta sea tu puntuación de RESISTENCIA, más tiempo podrás sobrevivir. Tu puntuación de SUERTE indica si eres o no una persona afortunada. Suerte —y magia— son cosas normales en el mundo fantástico que estás a punto de explorar.

COMBATES

Con frecuencia habrá páginas del libro en que se te dará la orden de luchar contra algún tipo de criatura o monstruo. Es posible que se te ofrezca la opción de huir; de no ser así —o si de todos modos decides enfrentarte a la criatura o monstruo—, deberás resolver la batalla como a continuación se indica.

Antes de nada, anota la puntuación de DESTREZA y RESISTENCIA de la criatura en la primera casilla vacía de *Encuentros con Monstruos y Criaturas* de tu *Hoja de Aventura*. El libro te dará las puntuaciones de cada criatura o monstruo siempre que tengas un encuentro.

La secuencia del combate será ésta:

1. Echa los dos dados una vez por la criatura. Suma al número obtenido su puntuación de DESTREZA. Ese total será la *Fuerza de Ataque* de la criatura.

2. Tira los dos dados una vez por ti. Suma el número que saques a la puntuación de DESTREZA que tengas en ese momento. Ese total será tu *Fuerza de Ataque*.
3. Si tu *Fuerza de Ataque* es mayor que la del monstruo, le has herido. Pasa en ese caso al punto 4. Si la *Fuerza de Ataque* de la criatura es mayor que la tuya, te ha herido. Pasa al punto 5.
   Si la *Fuerza de Ataque* de ambos es igual, habéis esquivado vuestros golpes respectivos. Comienza un nuevo *Asalto* desde el punto 1.
4. Si has herido a la criatura, resta 2 tantos a su puntuación de RESISTENCIA. Aquí puedes hacer uso de tu SUERTE para infligirle un daño mayor (ver más adelante).
5. Si la criatura te ha herido, réstate 2 puntos de RESISTENCIA. También puedes valerte de la SUERTE en este momento (ver más adelante).
6. Haz los cambios oportunos en tu puntuación de RESISTENCIA o en la de la criatura (y en la de tu SUERTE si es que has hecho uso de ella: ver más adelante).
7. Comienza el *Asalto* siguiente (repite los pasos 1 al 6). Esta secuencia continúa hasta que tu RESISTENCIA o la de la criatura con la que estés luchando haya sido reducida a cero (muerte).

LUCHA CONTRA MAS DE UNA CRIATURA

Si tropiezas con más de una criatura en un determinado encuentro, en esa página se te darán instrucciones concretas sobre la forma en que debes actuar en el combate. Unas veces te enfrentarás a ellas como si se tratara de un solo enemigo; otras, lucharás contra ellas de una en una.

SUERTE

En distintos momentos de tu aventura, bien en el curso de un combate, bien cuando te enfrentes a una situación en la que puede intervenir la suerte (se te darán detalles al respecto en las páginas correspondientes), tendrás la posibilidad de recurrir a la SUERTE para que el resultado te sea más favorable. ¡Pero cuidado! Recurrir a la SUERTE puede ser arriesgado y si *no* eres afortunado el resultado puede ser desastroso.

El procedimiento para valerte de la SUERTE es el siguiente: tira los dos dados. Si el número obtenido es *igual* o *menor que* tu puntuación de SUERTE en ese momento, habrás tenido *buena suerte* o sido *afortunado* y el resultado será a tu favor. Si el número obtenido es *más alto* que tu puntuación de SUERTE en ese momento, habrás tenido *mala suerte* o sido *desafortunado* y serás penalizado.

A este procedimiento se le llama *Prueba de la Suerte*. Cada vez que *Pruebes tu Suerte* deberás restar un punto a la SUERTE que tengas en ese momento. Así, pronto comprobarás que, cuanto más confíes en tu SUERTE, más riesgos correrás.

Utilización de la Suerte en las batallas

En ciertas páginas del libro se te dirá que *Pruebes tu Suerte* y se te explicarán las consecuencias de tu *buena* o *mala suerte*. Sin embargo, en los combates tendrás siempre la *opción* de hacer uso de tu SUERTE, bien para infligir una herida más grave a la criatura o monstruo que acabas de herir, bien para reducir al mínimo los efectos de la herida que éste te ha infligido.

Si acabas de herir a la criatura, puedes *Probar tu Suerte* como se indica más arriba. Si tienes *buena suerte* (o lo que es lo mismo, si eres *afortunado*), le habrás infligido una herida grave y podrás restar 2 puntos *adicionales* a su puntuación de RESISTENCIA. Pero si tienes *mala suerte* (eres *desafortunado*), la herida no será más que un rasguño y habrás de devolver 1 punto de RESISTENCIA a la criatura (es decir, en vez de quitarle los 2 puntos normales por haberla herido, sólo le quitarás 1).

Si la criatura acaba de herirte, puedes *Probar tu Suerte* para tratar de reducir al mínimo tu herida. Si tienes *buena suerte* (eres *afortunado*), habrás conseguido atenuar el golpe. Recupera 1 punto de RESISTENCIA (es decir, en lugar de restarte 2 puntos de RESISTENCIA por la herida, sólo te restarás 1). Si tienes *mala suerte* (eres *desafortunado*), el golpe que has recibido será más grave. En ese caso, réstate 1 punto *adicional* de RESISTENCIA.

No te olvides de quitarte 1 punto de SUERTE cada vez que *Pruebes tu Suerte*.

COMO RESTABLECER TU DESTREZA TU RESISTENCIA Y TU SUERTE

Destreza

Tu puntuación de DESTREZA no cambiará mucho a lo largo de una aventura. Alguna vez puede que se te pida en una página que incrementes o reduzcas tu puntuación de DESTREZA. Un arma mágica sin duda aumentará tu DESTREZA, pero ¡recuerda que no puedes usar más de un arma a la vez! Por ejemplo, no creas que tienes derecho a 2 puntos adicionales de DESTREZA por llevar dos espadas mágicas. Tu puntuación de DESTREZA no podrá ser nunca superior a tu puntuación *Inicial* de DESTREZA, a menos que se indique expresamente lo contrario.

Resistencia y provisiones

Tu puntuación de RESISTENCIA cambiará mucho durante la aventura al luchar tú con criaturas o monstruos y emprender tareas arduas. A medida que te aproximes a la meta, tu nivel de RESISTENCIA puede ser peligrosamente bajo y los combates serán entonces muy arriesgados, así que ¡ten cuidado!

Si *Kharé* es tu primera aventura, comenzarás con provisiones suficientes para dos comidas. Si ya has jugado con el libro *Las colinas de Shamutanti,* la cantidad de provisiones que ahora tienes ya ha quedado determinada. Sólo puedes descansar y comer cuando las instrucciones te lo permitan, y únicamente puedes tomar una comida cada vez. Al hacerlo, sumas a tu RESISTENCIA los puntos que se te indiquen. ¡Recuerda que te espera un largo viaje; por tanto administra tus provisiones con prudencia!

Acuérdate también de que tu puntuación de RESISTENCIA nunca puede sobrepasar su valor *Inicial,* a menos que se indique expresamente lo contrario.

Suerte

Cuando en el curso de una aventura seas especialmente afortunado, recibirás como premio puntos adicionales de SUERTE. Cuando esto ocurra, se te darán detalles al respecto. Recuerda que, al igual que con la DESTREZA y la RESISTENCIA, tu puntuación de SUERTE no puede ser nunca superior a su valor *Inicial,* a menos que se indique expresamente lo contrario.

Por otro lado, sólo podrás restablecer tus puntuaciones de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE en su valor *Inicial* llamando en tu ayuda a tu diosa (ver más adelante).

EN SUSTITUCION DE LOS DADOS

Si no tienes a mano un par de dados, puedes utilizar las caras de dados impresas en la parte inferior de las páginas de la derecha de este libro. Pasando rápidamente las hojas y parándote al azar en una de ellas, las caras que te salgan te servirán de dados. Si se te ha ordenado tirar un dado, ten en cuenta sólo la primera cara de la izquierda; si la orden era echar los dos dados, suma los puntos de ambas caras.

BRUJOS: COMO USAR LA MAGIA

Si has elegido ser brujo, tendrás la opción de utilizar encantamientos mágicos a lo largo de la aventura. Todos los encantamientos conocidos por los brujos de Analand están descritos en *El libro de los encantamientos* (páginas situadas al final de este libro), que debes estudiar antes de emprender la aventura.

Los encantamientos tienen un código de tres letras. Has de aprenderlos y practicar con ellos hasta que seas capaz de identificar por sus códigos un número razonable de encantamientos. Hacer un encantamiento gasta RESISTENCIA y el uso de cada uno cuesta puntos de RESISTENCIA. Los seis encantamientos básicos que te recomendamos te permitirán comenzar en seguida la aventura, pero son muy poco económicos. Un brujo experimentado sólo usará uno de estos encantamientos cuando tenga que elegir entre ése y otros desconocidos o cuando no haya encontrado el artefacto requerido para un encantamiento menos costoso.

Las reglas completas para utilizar los encantamientos se explican en *El libro de los encantamientos*.

¡NO LO OLVIDES! No puedes consultar esas páginas una vez que hayas empezado la aventura.

LIBRA, LA DIOSA DE LA JUSTICIA

Durante tu aventura velará por ti tu propia diosa, Libra. Si te encuentras en apuros, puedes pedirle ayuda. *Pero la diosa sólo te ayudará una vez en cada aventura.* Cuando le hayas pedido auxilio en el puerto de Kharé, no volverá a escucharte hasta que llegues a los Baklands.

Libra puede ayudarte de tres formas:

Revitalización. Puedes recurrir a Libra en cualquier momento para recuperar el valor *Inicial* de tus puntuaciones de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE. Esto no se te dará como opción en el texto, sino que puedes hacerlo cuando tú quieras, pero sólo una vez en cada aventura.

Huida. En alguna ocasión en que te encuentres en peligro, el texto te ofrecerá la posibilidad de llamar a Libra en tu ayuda.

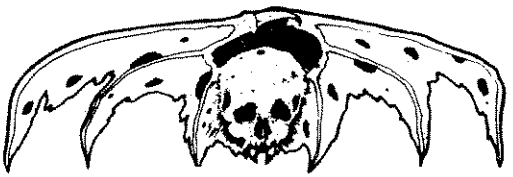
Liberación de maldiciones y enfermedades. La diosa te librará de cualquier maldición o enfermedad que hayas contraído en el transcurso de tu aventura. Esto tampoco se te dará como opción en el texto, sino que puedes pedirlo cuando desees, aunque sólo una vez en cada aventura.

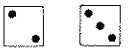
EQUIPO Y PROVISIONES

Comienzas la aventura con lo indispensable para la vida. Vas armado de una espada y tienes una mochila donde guardar tu equipo, tesoros, artefactos y provisiones. No puedes llevar contigo *El libro de los encantamientos,* puesto que los brujos de Analand no pueden correr el riesgo de que caiga en poder de manos enemigas en Kakhabad. Así que, una vez que hayas emprendido el viaje, no podrás consultar estas páginas, situadas al final del libro.

Si no has recorrido las colinas de Shamutanti, llevas colgada del cinturón una bolsa que contiene 20 Doblones de oro, la moneda de curso universal en todos los países conocidos. Si éste es el segundo episodio de tu aventura, tu cantidad de Doblones de oro ya ha quedado determinada.

También llevas provisiones (alimentos y bebida) suficientes para dos comidas sólo. Como comprobarás, la comida es un bien muy importante y tienes que administrarla con mucho cuidado. Asegúrate de que no la malgastas: no puedes arriesgarte a quedarte sin provisiones.

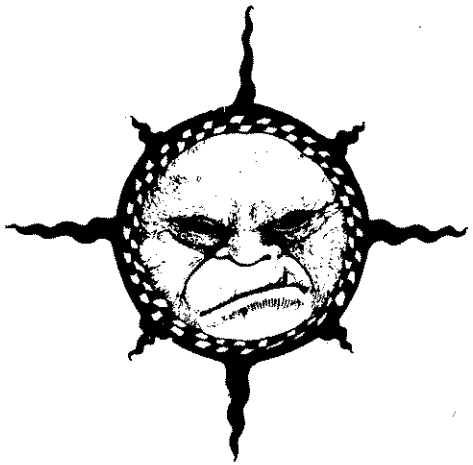




Hoja de aventura

CASILLAS DE ENCUENTROS CON MONSTRUOS Y CRIATURAS

DESTREZA *Destreza Inicial=*	RESISTENCIA *Resistencia Inicial=*	SUERTE *Suerte Inicial=*	*Destreza=* *Resistencia=*	*Destreza=* *Resistencia=*	*Destreza=* *Resistencia=*
DINERO Y TESOROS	PROVISIONES		*Destreza=* *Resistencia=*	*Destreza=* *Resistencia=*	*Destreza=* *Resistencia=*
EQUIPO Y ARTEFACTOS			*Destreza=* *Resistencia=*	*Destreza=* *Resistencia=*	*Destreza=* *Resistencia=*
PREMIOS, PENALIZACIONES, MALDICIONES, ETC.			*Destreza=* *Resistencia=*	*Destreza=* *Resistencia=*	*Destreza=* *Resistencia=*
INDICIOS Y NOTAS					



LA LEYENDA DE LA CORONA DE LOS REYES

Hace siglos, en los tiempos que ahora llamamos Edades Oscuras, regiones enteras del mundo estaban aún sin descubrir. Había pequeños reductos de civilización, cada cual con su propia raza y cultura. Una de esas regiones era Kakhabad, un país sombrío en los confines de la Tierra.

Aunque varios señores guerreros habían intentado gobernar en Kakhabad, fracasaron en su intento. Criaturas malignas de toda especie, expulsadas de países más civilizados del otro lado de los picos de Zanzunu, habían penetrado poco a poco en Kakhabad, que llegó a ser designado con el nombre de Guarida de Alimañas del Extremo de la Tierra.

La civilización y el orden habían ido extendiéndose por el resto del mundo conocido desde que Chalanna, el Reformador de Femphrey, descubriera la Corona de los Reyes. Con su ayuda, Chalanna llegó a ser Emperador del mayor imperio del mundo oriental. Esta corona mágica tenía poderes misteriosos, otorgando a su dueño cualidades extraordinarias de mando y justicia. Pero la ambición de Chalanna no era conquistar reinos, sino instaurar la paz en naciones aliadas con Femphrey. Así, en su sabiduría hizo pasar la fabulosa corona de gobernante en gobernante de los reinos vecinos y con la ayuda de sus poderes mágicos esos países fueron conociendo uno a uno la paz y la prosperidad.

El camino estaba marcado. Cada gobernante

tendría en su poder la Corona de los Reyes durante un periodo de cuatro años, en los que establecería el orden en su reino y se integraría en la creciente alianza de Femphrey. Hasta entonces se habían turnado ya bajo el imperio de la corona los reinos de Ruddlestone, Lendleland, Gallantaria y Brice. Los resultados eran inmediatos. La guerra y la disensión habían desaparecido prácticamente en esos reinos.

El Rey de Analand recibió a su debido tiempo la Corona de los Reyes en medio de una gran ceremonia y, desde aquel día, el desarrollo de Analand quedó asegurado. Nadie sabía a ciencia cierta cómo la Corona de los Reyes podía causar un efecto constructivo tan inmenso sobre una nación entera. Algunos decían que producía una inspiración divina, otros que su poder se ejercía sólo sobre las mentes. Pero una cosa estaba fuera de duda: sus efectos eran incuestionables. Todo iba bien en Analand hasta la noche de la Luna Negra.

El Rey fue el primero en descubrir que la corona había desaparecido. Robada en una noche sin estrellas por los hombres-pájaro de Xamen, la corona iba camino de Mampang, en los territorios proscritos de Kakhabad. De los Baklands llegaron noticias de que la corona era llevada al Archimago de Mampang, quien ambicionaba hacer de Kakhabad su reino.

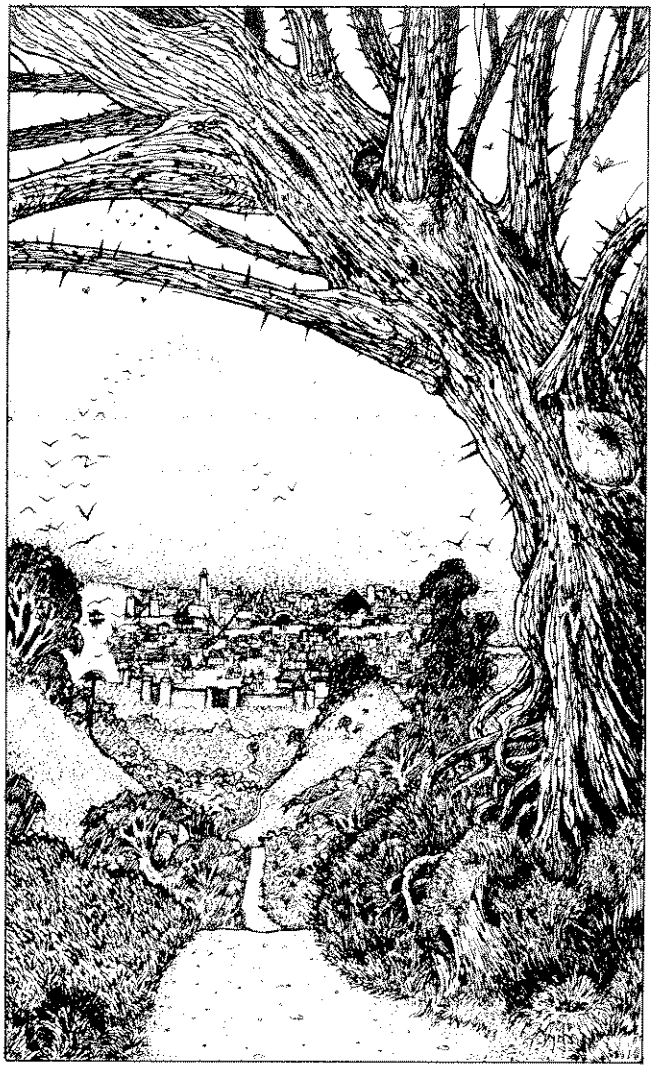
Aunque Kakhabad era un país peligroso, en sí mismo representaba poca amenaza para los reinos vecinos. La falta de gobierno significaba que no tenía ejército y estaba permanentemente agitado por sus propias luchas internas. Pero con la Corona de los Reyes para establecer el orden, Kakhabad podía convertirse en un mortal enemigo para todos los países miembros de la alianza de Femphrey.

Fue tal el oprobio que cayó sobre Analand por la pérdida de la corona, que todos los progresos alcanzados en los dos años en que el país había

estado bajo su gobierno desaparecieron pronto. La ley, el orden y la moral fueron conculcados. El Rey fue perdiendo la confianza de sus súbditos. Los territorios vecinos miraban con recelo a Analand desde el otro lado de sus fronteras. Corrían rumores de que se preparaban invasiones contra Analand.

Quedaba una esperanza. Alguien —pues una fuerza militar nunca sobreviviría al viaje— debía desplazarse a Mampang y rescatar la Corona de los Reyes. Sólo recuperándola se vería Analand libre de la terrible maldición que pesaba sobre el país. Tú te has ofrecido voluntario para ir a buscar la Corona y tu misión es clara. Debes atravesar Kakhabad hasta la fortaleza de Mampang y conseguir la Corona.

EL PAIS DE KAKHABAD
WURISTATTIA
(Montañas de Cumbres Nubladas)
RIO LIMA
RIO CALVIDO
LAGO LUMILE
KHARE
COLINAS DE SHAMUPANTI
LOS BAKLANDS
LLANURAS DE DADDU-BAK
RIO SHAL
DESIERTO DE VANTI-BAK
RIO KHAGRAM
RIO MALGRANTI
RIO
BOSQUE DE SNATTA
LAGO ILKLALA
RIO TAMANG
PICOS ZANZUNTU
FORTALEZA MAMPANG
ALTO XAMEN
BAJO XAMEN
BOSQUE AVANTI
PUERTA
PUERTO
PAD DEL ANALAND
BOSQUE DE LAMBERRY
DADDU-LEY
(JUEGOS DEL COBRE)
DADDU-YADU
(JUEGOS DE LOS PALIDOS)
COSTA DE FINISTERRE
MAR DE KAKHABAD



1

Kharé, la ciudad del caos y puerta de acceso a los Baklands.

Ante tu vista, al pie de las colinas de Shamutanti, se extiende la amurallada ciudad portuaria, que cruza el gran río Jabaji. A medio descenso de las colinas te detienes para inspeccionar tu lugar de destino. Cuenta la leyenda que Kharé surgió junto al único vado por el que se puede atravesar el río Jabaji, entre el lago Lumlé y el mar. Pero esta leyenda no parece verosímil. Más probables son los relatos que hablan de piratas de río que acampaban en esa zona para tender emboscadas a los pequeños veleros mercantes que llevaban sus cargamentos de pesca entre el lago Lumlé y el mar de Kakhabad. Fuese por una causa o por otra, el hecho es que Kharé creció.

El campamento se transformó en un poblado, el poblado en una ciudad. Kharé llegó a ser un polo de atracción para todos los holgazanes de los Baklands y Shamutanti. Una multitud de criaturas malvadas dispuestas a darte muerte para robarte los cordones de las botas pululaban por la ciudad. La falta de ley y orden dio origen a un complicado sistema de trampas ideado por los habitantes para protegerse de los criminales que vagaban por las calles. Esta es la razón por la que recibió el sobrenombre de «Ciudad de las Mil Trampas».

Tu meta está mucho más allá de Kharé, por la cual, conociendo su reputación, preferirías no pasar. Pero debes hacerlo, pues es imposible cruzar por otra parte el río Jabaji. Desde tu privilegiada atalaya puedes divisar la muralla fortificada que rodea a la ciudad portuaria. Dos puertas abren Kharé al resto del mundo. Ante ti está la Puerta Sur, tu única vía de penetración en la ciudad. Y en

la parte más distante está la Puerta Norte, que conduce a los Baklands.

El tiempo transcurre y el tiempo es precioso. Bajas el resto de la ladera a paso ligero y en una hora llegas a la Puerta Sur. Está cerrada. Si tienes la gran llave que te dio el jefe svinn, puedes pasar al número de referencia que se te indicó cuando recibiste ese regalo. Si no tienes la llave, puedes llamar a voces a los guardias (pasa al **178**) o hacer un encantamiento:

BAM	GOR	HUR	PAR	BOL
337	**496**	**408**	**381**	**474**

2

¿Dónde le besarás después? ¿En la frente (pasa al **314**), en el ojo izquierdo (pasa al **163**), en la mejilla derecha (pasa al **334**), en la mejilla izquierda (pasa al **88**), en la nariz (pasa al **296**) o en los labios (pasa al **231**)?

3

Dos artesanos muestran obras que parecen especialmente interesantes: uno de ellos, un pintor que no tiene manos, exhibe una colección de retratos, y el otro, maestro pirotécnico, despliega fuegos de artificio coloreados de diferentes tonalidades. ¿Qué deseas examinar: las obras del pintor (pasa al **18**) o los fuegos del maestro pirotécnico (pasa al **96**)?

4

El enorme pie de bronce desciende sobre ti. Intentas esquivarlo de un salto..., pero demasiado tarde. El pie te aplasta contra el suelo. Tu viaje acaba aquí...

5

Desde la vitrina ha caído a tus pies una bolsa. La abres y miras en su interior, pero parece vacía.

Puedes quedarte con ella, quizá para guardar el dinero si has perdido la tuya. Pronto descubres que la bolsa no estaba enteramente vacía. Cuando la has abierto, una familia de pulgas te ha saltado a los brazos y ahora se está instalando en tu cuerpo. Pero no lo notas hasta que momentos más tarde sientes la comezón de las picaduras. No obstante, aparte de este inconveniente, las pulgas no representan un problema serio para ti. Sales de la tienda y prosigues tu camino. Pasa al **160.**

6

El caballo corcovea y salta mientras te lleva calle abajo. Intentas desesperadamente mantenerte sobre su grupa, pero sin éxito. Te arroja por el aire y aterrizas en el borde de la calle. Réstate 2 puntos de RESISTENCIA por el golpe que acabas de darte al caer. El caballo desaparece en un recodo y tú puedes retroceder hasta el cruce. Pasa al **237.**

7

¿Qué quieres sacar de la mochila? ¿Tienes alguno de los siguientes objetos: una máscara negra, un arco con flechas, una cadena mágica? En caso afirmativo, elige uno de ellos, anota que lo llevas y entra en la cripta. Pasa al **249.**

8

Te acercas a la estatua pensando que debe de ser obra de un artista de gran talento, pues tiene un asombroso realismo. Pero entonces la «estatua» parpadea, poniendo al descubierto el engaño. Tus reacciones no son suficientemente rápidas.

En un instante la criatura dispara hacia ti sus largos brazos, te atenaza los hombros y te levanta en el aire. Abre las mandíbulas y te clava los afilados dientes en el cuello. Antes de que puedas

darte cuenta de lo que ha ocurrido, estás muerto. Has tropezado con uno de los habitantes más mortíferos de Kharé: el HOMBRE-MANTIS.

9

Enfrente de la cabaña del fabricante de cadenas hay otra, de la que sale un agradable olor. Puedes dirigirte hacia ella si quieres y ver a qué se debe ese olor (pasa al **171**). O puedes continuar andando por la calle (pasa al **294**).

10

Te encuentras en un pasaje sin salida. Tendrás que volver y tomar otra ruta. ¿Qué trayecto seguirás?

¿De frente hasta donde te sea posible?	Pasa al **298**
¿Segunda desviación a la derecha y continuar por ella hasta donde puedas?	Pasa al **174**
¿Primera desviación a la derecha y continuar por ella hasta donde puedas?	Pasa al **69**

11

Tu golpe da de lleno en el pecho de la pútrida criatura de ultratumba. El cadáver viviente se tambalea, pero aunque el golpe habría derribado a cualquier mortal, no mata a este monstruo. En vez de ello, rompe su cuerpo en 6 partes y las 6 te rodean, arañándote, mordiéndote, dándote patadas y empujones. Tienes que pelear contra una cabeza, un torso, dos brazos y dos piernas, que te atacan a la vez.

Si quieres continuar luchando con tu arma,

tendrás que atacar a esas partes del cadáver, cuyas puntuaciones son las siguientes:

Número del dado	*Parte del cadáver*	DESTREZA	RESISTENCIA
1	Cabeza	3	1
2	Torso	2	1
3	Brazo izquierdo	3	1
4	Brazo derecho	3	1
5	Pierna izquierda	2	1
6	Pierna derecha	2	1

Considera a cada parte del cadáver como un enemigo separado y echa los dados para determinar su Fuerza de Ataque. Después echa los dados para determinar tu propia Fuerza de Ataque. Cualquier parte del cadáver que tenga una Fuerza de Ataque mayor que la tuya te infligirá una herida. En tu acometida, echa un dado para determinar contra qué parte del cadáver vas a combatir: tu ataque se dirige a la parte del cadáver que corresponde al número que saques con el dado (ver el cuadro de arriba). Si tu Fuerza de Ataque es mayor que la de esa parte del cadáver, la inutilizarás y en los siguientes asaltos no tendrás que echar los dados para determinar su Fuerza de Ataque, aunque seguirá en combate (así, si sacas otra vez el mismo número, has desperdiciado el golpe). Si derrotas a la criatura, pasa al **276.**

Si quieres, en vez de luchar, puedes hacer un encantamiento :

PUM	CIR	MUR	COP	RES
441	**450**	**373**	**435**	**357**

12

Sacas la llave de la mochila y la metes con

cuidado en el agujero de la cerradura. Los seguros de ésta se descorren uno a uno. La puerta cede un poco y tú la abres con facilidad mirando cautelosamente al otro lado. No hay nadie a la vista.

Te deslizas en el interior de la muralla y cierras la puerta detrás de ti. *¡Maldición!* Te has dejado la llave puesta en la cerradura por la parte de fuera (táchala de tu *Hoja de Aventura*). Avanzas de puntillas por el pasadizo abovedado que sigue a la puerta y te escondes en un nicho. No se oye ningún ruido y decides aventurarte al descubierto. Tu primer refugio es un edificio adosado a la muralla, hacia el cual te diriges rápidamente. Es de piedra y las ventanas están enrejadas. Miras dentro del edificio y ves una habitación sin más muebles que un banco de madera en el que está sentado un anciano. ¿Quieres entrar en el edificio y saludar al viejo (pasa al **169**) o alejarte de allí y continuar tu camino (pasa al **218**)?

13

Dispara la flecha cuando tú le atacas. ¿Dará la flecha en el blanco? Echa un dado para ver dónde va a clavarse.

Si sacas 1. Te atraviesa un ojo. Mueres al instante.

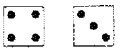
Si sacas 2. Te hiere en el pecho. Pierdes 5 puntos de RESISTENCIA.

Si sacas 3. Se te clava en una pierna. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA.

Si sacas 4. Te roza el brazo. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.

Si sacas 5. Te hace un corte en la muñeca del brazo con el que sostienes la espada. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA y 2 puntos de DESTREZA.

Si sacas 6. La flecha no te acierta.



Si aún estás vivo, resuelve el combate:

Asesino	DESTREZA 7	RESISTENCIA 8

Si vences, pasa al **105.**

14

El hombre ha observado cómo se ha desarrollado la pelea. Si has derrotado a la bestia erizada, él cierra la puerta de golpe. Intentas abrirla, pero está bien cerrada y no puedes entrar. Pasa al **133.**

15

La hoja de la guillotina se eleva y tú respiras con alivio. El posadero maldice y desaparece escaleras abajo, dejándote que te sueltes de las ataduras. Después abandonas la posada a toda prisa. Suma 1 punto a tu SUERTE por haber hecho la elección acertada. Pasa al **267.** Añade también 2 puntos a tu RESISTENCIA por el sueño nocturno.

16

Abandonas la cripta evitando cuidadosamente el círculo brillante que hay delante de la puerta y echas a andar por la calle que se aleja del centro de Kharé. Pasa al **127.**

17

Tratas de seguir lo mejor que puedes los pasos de los bailarines, pero sin demasiado éxito. No obstante, te estás divirtiendo y puedes sumar 1 punto a tu RESISTENCIA. Pero el baile comienza a fatigarte, teniendo en cuenta que aún llevas la mochila y el arma. La música parece no tener fin. ¿Aguantarás hasta que acabe? Cuenta el número de objetos que llevas (incluye el arma, las provisiones y el dinero como tres artículos) y echa los dos dados. Si sacas un número *mayor* que el número de objetos, entonces resistes hasta el final del baile sin quedar

exhausto. Si sacas un número *menor* o *igual* al número de objetos que tienes, pierdes 1 punto de RESISTENCIA y vuelves a echar los dados, repitiendo el lanzamiento hasta que saques un número mayor que el número de objetos. Cuantos más objetos lleves, más cansado quedarás. Si echas los dados cinco veces sin conseguirlo, caes al suelo y los espectadores te arrastran hasta el borde de la pista de baile. Pasa al **201.**

18

Los retratos del pintor representan a varios nobles de Kharé. Le preguntas cómo puede pintar sin manos y él te explica que posee un pincel mágico con el que pinta lo que quiere. Te dice también que actualmente está utilizando el pincel para pintar dentro de su cabaña. ¿Quieres entrar en ella para ver su creación en curso (pasa al **176**) o prefieres contemplar los fuegos del maestro pirotécnico (pasa al **96**)?

19

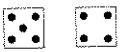
Rozas una cadena especialmente ruidosa y el ruido atrae al fabricante de cadenas, que aparece por la otra puerta. Reconoces en él a un svinn, un hombre-orco del poblado de Torrepani, que se indigna por tu intrusión. Pasa al **119.**

20

El talismán es un verdadero hallazgo. Mientras lo tengas, cuando *Pruebes tu Suerte* no necesitarás restar 1 punto de tu SUERTE si eres *desafortunado.* Vuelve al **264.**

21

Ganas 2 puntos de RESISTENCIA por el descanso. Te despiertas al amanecer del siguiente día. ¿Co-



miste ayer? Si no, debes restar 3 puntos de tu RESISTENCIA, pues ahora tienes mucha hambre.

Al despertar, oyes ruidos en la puerta. Los guardias vuelven. Probablemente se han convencido de que no representas ninguna amenaza para la ciudad y te arrojan fuera, seguido por el anciano. Tambaleándoos y un tanto aturdidos camináis por una calle que conduce al centro de la ciudad, el anciano un poco delante de ti. Le observas y te acuerdas de tus sospechas. Te paras a revisar tu mochila. No deberías haber confiado en ese bribón, pues te ha robado uno de tus artefactos. Tacha un objeto (el que tú elijas) de tu *Hoja de Aventura* (si no tienes artefactos, perderás una de tus provisiones). Le llamas a gritos, pero se te ha adelantado bastante y ha torcido a la derecha en un cruce. Tienes que correr si quieres darle alcance. Pasa al **81.**

22

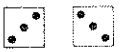
¿Qué encantamiento quieres probar?

LOD	COP	RAN	LEY	GIG
358	**384**	**454**	**491**	**411**

Si no conoces ninguno de estos encantamientos, debes combatir contra la estatua (pasa al **299**).

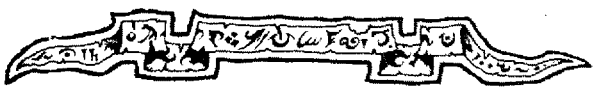
23

Sigues a los chicos. Casas y casuchas se alinean a lo largo de la calle y tú avanzas con cautela. Rostros extraños se asoman a las ventanas observándote. En una curva delante de ti aparece un destacamento de guardias. Pensando con rapidez, te precipitas en el interior de una cabaña junto a la calzada y cierras la puerta. Los guardias pasan de largo y tú respiras con alivio. Pero ¿dónde estás?



Echas una mirada a tu alrededor en la lúgubre cabaña y das un salto cuando ves tres feas caras que te contemplan con aire ausente. La habitación aparece en completo desorden y en ella hay poco más que un colchón de paja y una mesa pequeña. Las tres criaturas, un grupo de ELFOS NEGROS, no apartan de ti sus ojos sin expresión. Un fuerte olor dulzón te hiere el olfato y explica el letargo de esas criaturas. De vez en cuando dan chupadas a un narguile que parece contener extrañas hierbas. Uno de los fumadores reúne energía suficiente para hablarte y pedirte que te unas a ellos. ¿Qué vas a hacer?

¿Sentarte con ellos y fumar? Pasa al **150**
¿Disculparte por molestarlos y marcharte? Pasa al **213**
¿Ver si puedes obtener de ellos alguna información? Pasa al **242**
¿Sacar tu arma y desafiarlos? Pasa al **58**



24

Ellos se dirigen hacia ti y tú tuerces por una calle lateral a la izquierda. Los jóvenes te persiguen. Corren con gran rapidez y debes esforzarte para distanciarte de ellos. ¿Qué trayecto quieres seguir?

¿Primero a la derecha, luego a la izquierda y de nuevo a la derecha? Pasa al **232**
¿Primero a la derecha, de nuevo a la derecha y por último a la izquierda? Pasa al **41**
¿Primero a la izquierda, luego a la derecha y de nuevo a la derecha? Pasa al **184**

¿O prefieres hacer un encantamiento?

BAL	ROC	GIG	FET	VAN
489	**458**	**354**	**407**	**510**

25

Jugar a la rueda de la fortuna te costará 1 Doblón de oro cada tirada. Para participar en este juego, paga el Doblón de oro, recuerda este número de referencia (así podrás volver a él después) y cierra el libro. En algunas páginas, encima de las caras de dados impresas, se indican unas ganancias. Hojea el libro y ábrelo al azar. Si no aparece ninguna indicación de ganancias, has perdido. Si aparece alguna de esas indicaciones, ganas el número de Doblones de oro que en ella se expresa (5, 10 ó 20). Puedes pagar y jugar tantas veces cuantas quieras hasta que ganes. Una vez que ganes, debes abandonar los salones de juego (pasa al **39**).

26

¿Qué encantamiento quieres utilizar?

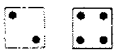
REL	ZAS	YAG	TES	HUR
483	**439**	**428**	**475**	**465**

Si no conoces ninguno de estos encantamientos, tendrás que ofrecer a los guardias un soborno (pasa al **157**). De lo contrario, no podrás seguir adelante.

27

Dentro de la cabaña, el suelo está cubierto de huesos. Quienquiera, o lo que quiera, que viva allí es evidentemente carnívoro. A juzgar por el tamaño de los huesos, esa criatura parece tener predilección por los seres humanos. Como, por lo demás,

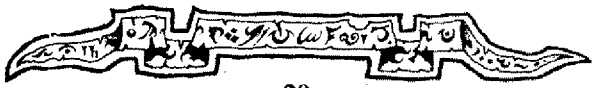
Ganas 10 Doblones de oro



la cabaña está desierta, buscas entre los desechos. Las ropas de las desgraciadas víctimas se encuentran esparcidas por el suelo y en los bolsillos encuentras 15 Doblones de oro. También encuentras varios huesos de nudillos que han sido engarzados formando un brazalete. Puedes quedarte con el brazalete y los Doblones de oro. Precavidamente sales de la cabaña, después de asegurarte de que no hay nadie por los alrededores. Pasa al **37.**

28

Más adelante llegas a una bifurcación donde puedes seguir de frente o torcer a la izquierda. Junto al cruce se alza una cabaña y fuera de ella está atado un caballo. Puedes tomar la calle de la izquierda (pasa al **300**), continuar todo derecho (pasa al **233**) o dirigirte hacia el caballo (pasa al **183**).



29

Abres la caja y miras en su interior. Parece contener todas las posesiones de valor de la criatura, que no son muchas. La más preciosa de ellas es un espejo dorado, artísticamente tallado. El rollo de pergamino tiene unos textos escritos en una lengua que no entiendes, pero de todos modos puedes apropiártelo. También encuentras en la caja 2 Doblones de oro. Abandonas la cabaña rápidamente. Pasa al **294.**

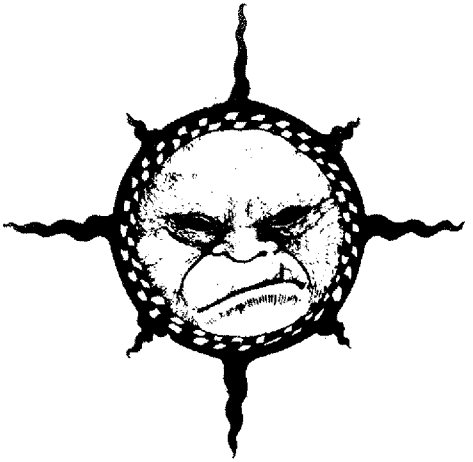
30

Rezas a tu deidad. Oyes un pequeño chasquido en la puerta y el elvin susurra:

—¡Chisss! Ha dado resultado. La puerta está abierta.

Ahora puedes irte, pero decides esperar a que el guardián se duerma. En silenciosa oración das las

gracias a Libra. Pero recuerda que ya no puedes volver a pedirle ayuda en esta aventura. Pasa al **206.**



31

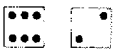
Te inclinas para acercar tu oído a los labios del ídolo cuando el dios responde a tu pregunta.

—El conjuro completo sólo lo conoce Sansas, el Primer Noble de Kharé. Pero este conocimiento te será de poca utilidad porque Sansas no está en la ciudad. Navega por el río Jabají rumbo al lago Lumlé.

Maldices: has desperdiciado tu pregunta. Debías haber preguntado otra cosa. Ahora debes abandonar el templo de Courga y dirigirte a la Puerta Norte. Pasa al **109.**

32

Sigues por la calle dejando atrás las cabañas hasta que llegas a una bifurcación donde tuerces a la derecha. Pasa al **297.**



33

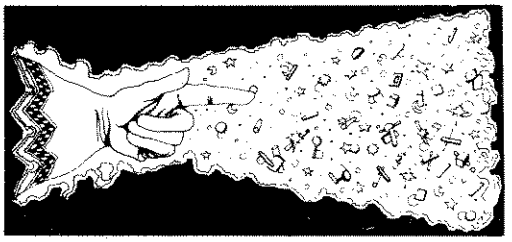
Dentro de las cuerdas del ring, el rufián anuncia a voces al desafiador:

—He aquí, estimado público, en el ángulo blanco al desafiador. ¡Un aplauso para Anvar el Bárbaro!

Los espectadores aplauden y lanzan gritos de ánimo.

—Y en el ángulo negro, les presento al pendenciero campeón de Kharé, el poderoso Ogro Cagou de Daddu-Ley, apodado el Rompecráneos.

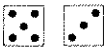
De nuevo el público prorrumpe en aplausos cuando un bruto de cabeza pelada sube al ring. La pelea promete ser muy reñida. Anvar el Bárbaro es más alto que el Ogro, pero los brazos y piernas de éste son puro músculo. Entre los espectadores se cruzan apuestas. Si quieres, también tú puedes apostar acerca del resultado de la pelea (pasa al **190**) o puedes limitarte a contemplar el combate. Quizá deseas aceptar tú mismo el reto del campeón, ya que hay un premio de 15 Doblones de oro para el ganador. Pasa al **234** si no quieres hacer ninguna apuesta.



34

Vuelve con dos jarras de cerveza y coloca una ceremoniosamente delante de ti.

—El centro de Kharé rodea el puerto —dice— y es un lugar peligroso para estar en él de noche.



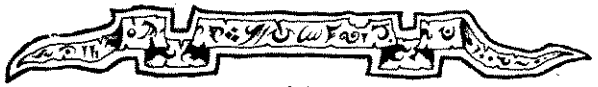
Muchos viandantes son detenidos y capturados para ser llevados a los barcos de esclavos. Asegúrese de estar hospedado en una posada antes de la puesta de sol. Y otra cosa..., pero bébase la cerveza.

Aún no has comenzado a beber. ¿Quieres dar un sorbo y dejar que siga hablando (pasa al **236**) o deseas hacer un encantamiento?

HOP	FUT	TEL	SOS	RAN
361	**387**	**498**	**414**	**355**

35

El liso metal no tiene ahí ningún punto débil. Mientras lo buscas, la criatura te da una patada en el costado con uno de sus enormes pies. Pierdes 4 puntos de tu RESISTENCIA. Vuelve al **326** y elige de nuevo.



36

Miras al guardia de la puerta, que te dirige una sonrisa burlona. ¡Te ha engañado! Puedes intentar armar jaleo delatándole como venal y tramposo (pasa al **126**) o decides que es mejor permanecer tranquilo y no ofrecer resistencia (pasa al **291**).

37

Al salir de la cabaña echas una nueva mirada a la estatua. Aunque no puedes asegurarlo, tienes la sensación de que algo ha cambiado en ella. Entonces compruebas que *en realidad* algo ha cambiado. ¡La cabeza ha girado y ahora te mira! ¿Quieres escapar corriendo (pasa al **55**), sacar tu arma (pasa al **76**) o hacer un encantamiento?

SAB	TEL	FIX	LEY	ROC
492	**401**	**394**	**461**	**348**

38

A los fantasmas de ultratumba sólo se les puede causar daño con armas de plata. Si tienes un arco y flechas con puntas de plata, sácalos de la mochila y pasa al **147.** Si no tienes un arco y flechas de esa clase, tu única esperanza es rezar a Libra, si aún no le has pedido ayuda en esta aventura (pasa al **87**). De otro modo, éste será tu último combate en Kharé...

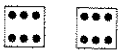
39

Después de salir de los salones de juego, llegas ante una puerta en la que hay un letrero que dice: «Cámara de compuertas». Si deseas inspeccionar este lugar, pasa al **112.** Si prefieres marcharte de allí, pasa al **197.** Si ahora tienes más dinero que al entrar en los salones de juego, suma 2 puntos a tu SUERTE.

40

A las criaturas que te rodean les indigna tu negativa a tomar parte en el baile. Te empujan hacia adelante, pero tú te resistes.

—¿Dónde está su sentido del humor? —te desafía una voz detrás de ti, mientras otra gruñe—: ¡Vamos! Sólo se trata de divertirse un poco.



¿Persistes en rechazar la invitación a bailar (pasa al **230**) o decides no arriesgarte a irritar a las gentes (pasa al **17**)?

41

Te detienes ante una cabaña. Las pisadas detrás de ti se hacen más sonoras. Decides colarte en la cabaña. Pasa al **324.**

42

Estás en un pasaje sin salida. Debes darte la vuelta y volver sobre tus pasos. ¿Qué trayecto seguirás?

¿De frente, segunda desviación a la derecha y primera a la izquierda? Pasa al **10**
¿De frente, primera desviación a la derecha, segunda a la izquierda y primera a la derecha? Pasa al **77**
¿De frente y primera desviación a la izquierda? Pasa al **174**

43

Echas una mirada a la habitación. Sobre las mesas que la rodean, o colgadas de las paredes, hay hierbas, verduras y carnes. Estás evidentemente en una especie de cocina. Al fondo de la habitación arde fuego en la chimenea y sobre el fuego hierve el caldo de una olla. Esa es la fuente del olor que has percibido en la calle. Delante del fuego está de pie una extraña criatura. Su torso y sus piernas son humanoides, pero la cabeza es una masa de gelatina sólida y sus ojos flotan en ese «rostro». De la cabeza cuelgan por todos lados numerosos tentáculos muy largos. Parece que son sus manos (ya que no tiene otras), con las que agarra una cuchara y una paleta de remover. Esta extraña criatura atrae

tu atención, pero debajo de una de las mesas descubres una caja de la que sobresalen un rollo de pergamino y un espejo reluciente. El dueño de la casa espera tu reacción. ¿Qué vas a hacer?

¿Intentar hablar con él?	Pasa al **145**
¿Sacar tu arma y atacarle?	Pasa al **243**
¿Hacer un encantamiento?	Pasa al **257**
¿Marcharte y seguir tu camino?	Pasa al **294**

44

Intentas agarrar el pincel, pero éste da vueltas y se escabulle de tus manos, lanzándose hacia el lienzo a la menor oportunidad. Puedes sacar tu arma y batirte con él:

Pincel	DESTREZA 8	RESISTENCIA 5

El pincel no te ataca en realidad. Su DESTREZA refleja simplemente su capacidad de hacer quiebros. Si no lo rompes (es decir, lo matas) antes del quinto asalto, consigue terminar el cuadro. Pasa al **67.** Si lo rompes, puedes salir de la cabaña (pasa al **137**).

45

La bolsa contiene 6 dientes de duendes negros. Los colocas en la palma de tu mano y para tu satisfacción descubres un complemento extra. En el fondo de la bolsa encuentras un gran diente de gigante, que el gnomo ignoraba que estuviera allí. Vuelve al **264.**

46

Sigues caminando por las calles de la ciudad hasta que llegas a otro cruce, donde puedes torcer a la izquierda (pasa al **131**), a la derecha (pasa al **60**) o continuar de frente (pasa al **139**).

47

Entras en el cementerio y por un sendero cubierto de maleza te diriges hacia la puerta de la cripta. En el suelo delante de la cripta hay un círculo negro y brillante que tendrás que cruzar o saltar por encima de él para llegar a la puerta. ¿Quieres cruzar el círculo (pasa al **288**), saltar sobre él (pasa al **258**) o hacer un encantamiento?

ZAS	SOS	MED	SAB	TEL
466	**377**	**442**	**395**	**418**

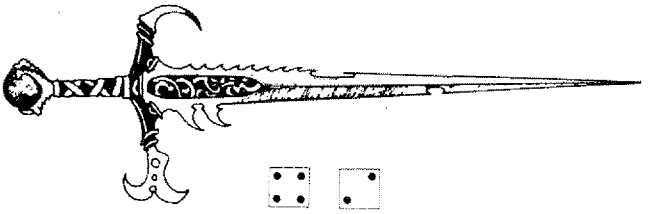
48

El sacerdote no puede ocultar su contrariedad. Al parecer, los habitantes de Kharé no están familiarizados con la ciencia de las matemáticas, que tú aprendiste en Analand. Según lo convenido, el sacerdote te concederá un deseo. Le preguntas qué sabe del conjuro que abre la Puerta Norte de Kharé.

—No conozco el conjuro completo —responde—. Sólo el Primer Noble de Kharé conoce las cuatro líneas. Pero puedo decirle una línea, que reza así:

Te ordeno, puerta, que abras tu firme cerradura.

Los asistentes están maravillados de tu sabiduría y te expresan sus buenos deseos cuando sales de la capilla. Restablece tu SUERTE en su puntuación *Inicial.* Después pasa al **165.**



49

Le desatas las riendas y tomas impulso para subirte a lomos del caballo. Este relincha con fuerza y se pone de manos. Antes de que puedas reaccionar, escapa al galope a lo largo de la calle por la que tú has llegado. Puedes agarrarte al animal firmemente y ver a dónde te lleva (pasa al **268**) o *Probar tu Suerte* en un intento de detenerlo y bajarte (pasa al **220**).

50

Rodeas el monumento por el borde de la plaza, con los ojos fijos en aquél. Al pasar por delante de una puerta, unas manos te agarran por los brazos y por el cuello.

—Parece que tenemos un intruso —dice una voz—, y a nosotros, los ojos rojos, no nos gustan los intrusos. ¡A la cárcel con él!

Te llevan a empujones por calles laterales hasta un gran edificio cuadrado. Te meten en él y te encierran en una celda. Pasa al **143.**

51

—Veamos —reflexiona—. ¿Quién puede conocer una línea del conjunto de la Puerta Norte? ¡Ah, sí! En el cruce de allí delante, *no* siga de frente. Por último, no tuerza a la izquierda. Sí... Creo que eso es lo que debe hacer. ¡Buena suerte!

No estás muy seguro de haber entendido su consejo y lo consideras cuando te aproximas al cruce. ¡Recuerda que es un incorregible embustero! Pasa al **144.**

52

¿Dónde le besarás después? ¿En el ojo derecho (pasa al **2**), en el ojo izquierdo (pasa al **163**), en la mejilla derecha (pasa al **334**), en la mejilla izquierda (pasa al **88**), en la nariz (pasa al **296**) o en los labios (pasa al **141**)?

53

El anciano se tranquiliza y admite que su oído ya no es tan fino como solía ser. Y naturalmente recela de los extranjeros en una ciudad como Kharé. Te invita a entrar, pero entonces repara en tu arma. Si deseas entrar, tendrás que entregársela (pasa al **229**). De otro modo no te dejará entrar y deberás marcharte (pasa al **133**).

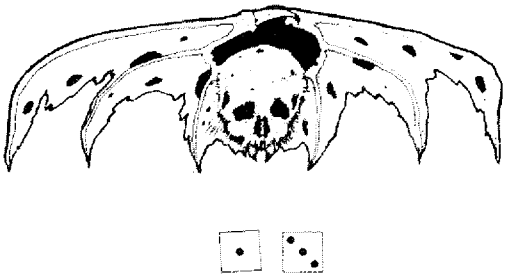
54

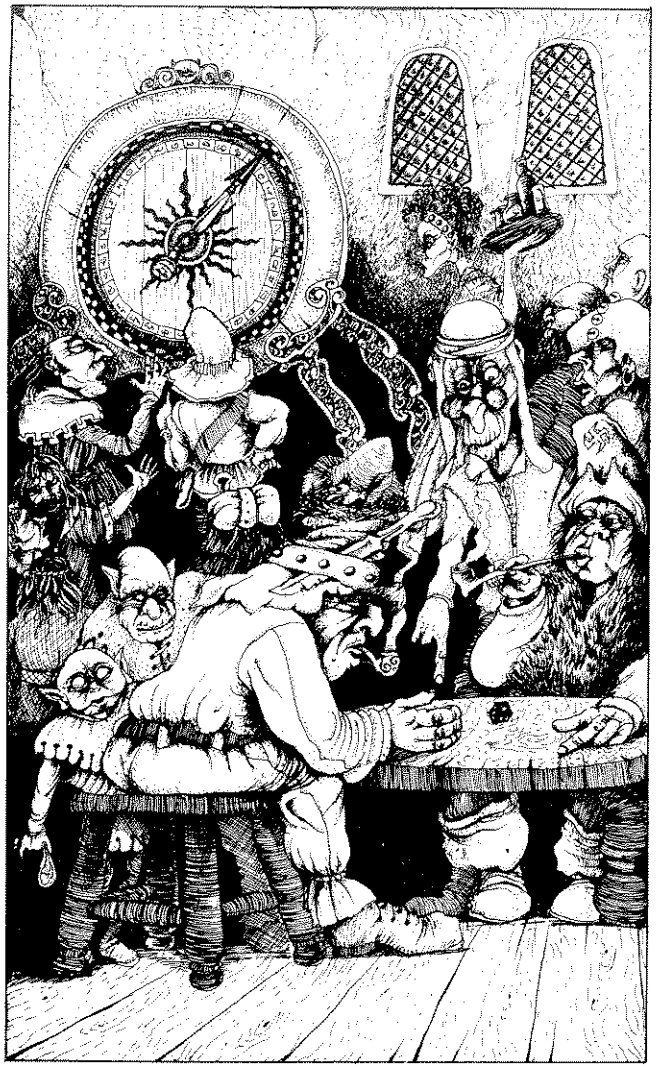
Levantas en brazos a la espantosa criatura, la llevas al ataúd y la dejas caer en él de golpe. El combate te ha dejado exhausto y descansas durante unos momentos. Si deseas tomar algunas provisiones, puedes hacerlo, sumando 2 puntos a tu RESISTENCIA si aún no has comido hoy (y sólo 1 punto si ya has comido). Pasa al **209.**

55

Cuando echas a correr, la estatua salta. Aterriza cerca de ti y, extendiendo las manos, intenta atraparte. Esa criatura es un mortífero HOMBRE-MANTIS. Si te agarra entre sus manos, te atraerá hacia él y te matará al instante con sus afilados dientes. Sin embargo, puedes atacarle en los brazos y, si le hieres en ellos, quedará incapacitado.

Hombre-Mantis DESTREZA 6 RESISTENCIA 5





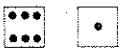
Su forma de atacar consiste en echarte los brazos. Al comienzo de cada Asalto tira los dos dados antes de combatir. Si sacas una numeración *menor* que la DESTREZA del hombre-mantis, éste te atrapa y no tienes ninguna esperanza de sobrevivir. Si el número es *igual* o *mayor* que su DESTREZA, falla en su intento. Tira después los dados para determinar la Fuerza de Ataque de la manera normal. Si sobrevives, pasa al **117.**

56

Entras en los salones de juego. A pesar de la hora del día hay dentro una ruidosa multitud. Nadie repara en tu entrada, pues todo el mundo está concentrado en los juegos. El repiqueteo de los dados y el traqueteo de la rueda de la fortuna son los únicos ruidos que sobresalen por encima del alboroto. ¿Deseas probar suerte en la rueda de la fortuna (pasa al **25**), en la mesa de los dados (pasa al **188**), o prefieres abandonar los salones de juegos de Vlada (pasa al **39**)?

57

La calle sigue de frente. Te estás acercando al centro de Kharé, y las casas y los edificios se sitúan más juntos unos de otros. Según caminas por un lado de la calle y miras hacia el otro, alguien te agarra por detrás y te empuja dentro de un edificio. Te vuelves para ver quién te ha atacado. Es un hombre de piel oscura y barba hirsuta. Evidente-



mente le ha sorprendido tu fuerza y te suelta, alzando las manos para demostrar que no intenta hacerte daño.

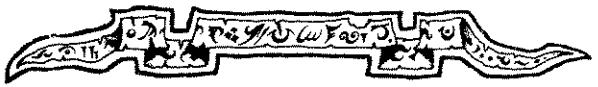
—Amigo, siento haberle asustado —dice—. Pero me encuentro solo en esta ciudad del mal. Usted es un ser humano como yo y no le he visto por aquí antes. Por favor, siéntese a charlar un rato conmigo. No voy a hacerle ningún daño.

Parece bastante amistoso, pero hay en su mirada un destello de maldad que te hace desconfiar de él. Te encuentras en su casa, que está amueblada con una mesa, sillas y aparadores de madera. De las paredes cuelgan tapices. ¿Quieres quedarte y conversar con él (pasa al **186**) o prefieres irte de allí (pasa al **173**)?

58

Los otros se ponen en pie tambaleándose y buscan torpemente sus armas. Resuelve el combate luchando contra ellos de uno en uno:

Primer Elfo Negro	DESTREZA 6	RESISTENCIA 5
Segundo Elfo Negro	DESTREZA 7	RESISTENCIA 4
Tercer Elfo Negro	DESTREZA 5	RESISTENCIA 5



Las hierbas que habéis fumado os dificultan la coordinación de los movimientos. Cada vez que alguno de los combatientes (tú incluido) tira una estocada, echa tú un dado. Si sacas un número par, el golpe es certero. Si sacas un número impar, el

atacante yerra el golpe. Si sacas un 1, el atacante, además de fallar el golpe, tropieza con su propia arma, causándose a sí mismo un daño que le hace perder 2 puntos de RESISTENCIA. Si derrotas a estas criaturas, pasa al **251.**

59

Sonríe con socarronería, mira por encima de su hombro para comprobar que nadie le observa y te tiende la mano. Pones en su palma las monedas (resta de tu dinero 2 Doblones de oro). Al mismo tiempo él tose sonoramente para disimular el tintineo de las monedas. Susurrando te dice que esperes un segundo y te cierra la puerta. Pasa al **225.**

60

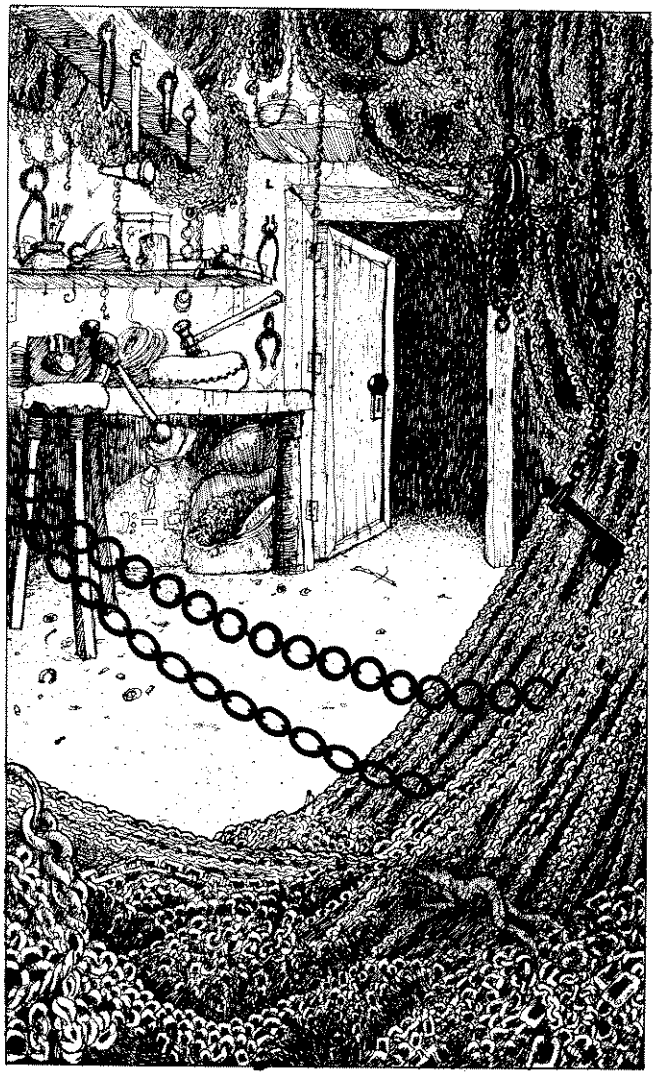
La calle se cruza finalmente con otra. La de la izquierda te conducirá al centro de Kharé, por lo que tomas esa ruta. Pasa al **165.**

61

Un poco más adelante hay una gran casa de piedra y mortero. Parece un edificio importante. ¿Quieres dirigirte a la puerta principal (pasa al **140**), rodear la casa y examinar cautelosamente la parte trasera (pasa al **208**) o seguir calle abajo sin detenerte (pasa al **133**)?

62

Un poco más adelante llegas a una especie de encrucijada donde una calle cruza aquella por donde vas. A la izquierda asciende hasta un grupo de cabañas, mientras que a la derecha conduce hacia lo que parece ser una feria en la que ondean banderas de colores y reina un gran bullicio. ¿Quieres torcer a la izquierda (pasa al **32**), a la derecha (pasa al **322**) o seguir de frente (pasa al **57**)?



63

Con gran alivio compruebas que tu dinero está a salvo dentro de la bolsa. Entre los espectadores surgen disputas cuando las víctimas del ratero increpan a sus vecinos. Decides marcharte de allí. ¿Quieres acercarte al baile (pasa al **261**), dirigirte al ring para ver si el campeón ha encontrado a alguien que le desafíe (pasa al **33**) o abandonar la feria (pasa al **263**)?

64

Saltas hacia un lado a tiempo para esquivar el enorme pie que desciende sobre ti. Pero caes torpemente sobre el brazo con que sostienes el arma. Resta 1 punto de tu DESTREZA para el resto del día (tu brazo se recuperará mañana). Pasa al **93** y haz una elección.

65

La superficie brillante parece ser una piscina de un reluciente líquido negro. Cuando escudriñas en su interior, oyes pasos que se acercan por detrás.

—Un extranjero que se extraña de nuestras cloacas, ¿eh? —cacarea una voz—. Bien, ahí es donde tiramos nuestros desechos... y a los extranjeros indeseados.

Antes de que puedas volverte, dos manos te empujan dentro del círculo. Pasa al **270.**

66

Te aproximas a la puerta. En ella, un letrero reza:

FABRICANTE DE CADENAS

La puerta está entornada y entras en la cabaña. Dentro no hay nadie, pero en la pared trasera ves otra puerta abierta. En la habitación en la que te

encuentras cuelgan cadenas de todas las longitudes y grosores y apenas puedes moverte sin tocarlas. ¿Quieres llamar al fabricante de cadenas (pasa al **280**) o echar un vistazo a la habitación mientras estás solo (pasa al **215**)?

67

Cuando el cuadro está acabado, la imagen *se* mueve en el lienzo ante tu asombro. Mirándote a ti, la figura extiende las manos para agarrar los bordes del lienzo, sale del marco y salta al suelo. ¡Delante de tus ojos se alza un duplicado exacto de ti mismo! Os contempláis uno a otro durante unos momentos. Se oye una voz que proviene de fuera y el artista ordena a la pintura que te ataque y te robe el dinero. Resuelve el combate con tu doble (tiene la misma DESTREZA y la misma RESISTENCIA que tú). Si vences, puedes marcharte de la cabaña (pasa al **137**). Como alternativa puedes hacer un encantamiento. Al ignorar el pintor que fueras un hechicero, no ha dotado a su creación de poderes mágicos.

TES	BAT	VOL	SUD	FIL
356	**385**	**508**	**364**	**339**

68

Sales de la posada y vagas por las calles tratando de encontrar un lugar apropiado donde descansar durante la noche. ¿Eliges, para dormir en ella, una oscura callejuela que hay detrás de la posada (pasa al **94**) o prefieres permanecer despierto toda la noche (pasa al **159**)?

69

Llegas a un pasadizo sin salida. Pero por la parte superior entra un rayo de luz. Miras hacia arriba y en lo alto de la alcantarilla ves un agujero por el que cuelga una cuerda con un cubo atado a su

extremo. Quizá has encontrado un pozo en desuso.

Das un salto y agarras la cuerda. Empiezas a trepar por ella hacia la luz que se divisa arriba. Es un ascenso muy fatigoso y pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Pero puedes sumar 2 puntos a tu SUERTE por haber hallado la forma de salir de las alcantarillas. Al llegar a la parte superior compruebas que has salido a la superficie por un pozo. Descansas para recobrar el aliento y después puedes seguir de frente para alejarte del centro de Kharé (pasa al **319**) o retroceder hacia el centro para investigar un edificio que se alza en medio de un cementerio (pasa al **83**).

70

Musitas una silenciosa oración a Libra. No experimentas ninguna diferencia, pero ella está contigo en el combate que va a tener lugar. Tu primer ataque con éxito matará al campeón instantáneamente. Pasa al **323** y resuelve la pelea. Pero recuerda que has ganado tu única oportunidad de pedir ayuda a tu diosa en Kharé. No puedes elegir la opción de acudir a ella hasta que abandones la ciudad.

71

De la vitrina ha caído un pequeño brazalete. Lo recoges del suelo y le das la vuelta. Está hecho de huesos de dedos de enano y puede serte útil para tus encantamientos. Lo metes en tu mochila y te marchas de la tienda. Pasa al **160.**

72

Se inclina para examinar el símbolo que has elegido.

—¡Usted bromea! —exclama—. La respuesta acertada no es esa, de ninguna manera. Si esta es su

sabiduría, necesitará más que la ayuda de su diosa en su viaje.

Desea continuar su trabajo y debes abandonar su casa. Recoges tu espada al salir. Pasa al **133.**

73

Empujas la puerta de entrada y ésta se abre chirriando al girar sobre sus goznes. El chirrido es amplificado por el templo vacío, donde resuena durante algunos momentos. Con precaución escudriñas el interior. El lugar parece estar desierto. No percibes señal alguna de actividad. Entras en el templo y cierras la puerta detrás de ti. La vista que contemplan tus ojos te deja sin aliento.

Las paredes están decoradas con murales de brillantes colores en los que aparecen pintadas escenas de la mitología religiosa de Kharé. Bellos adornos de metales preciosos aparecen incrustados en nichos alrededor de los bancos. El suelo se encuentra cubierto por ricas alfombras. La especial arquitectura permite la entrada del viento, que refresca el recinto y produce un zumbido etéreo y constante. Cuatro grandes gárgolas de piedra que representan demonios alados parecen velar sobre el templo desde las altas cornisas. En el fondo de la nave surge el punto focal del templo: el altar.

Las escaleras que conducen al altar han sido diseñadas para destacar la pieza central del templo: un gran ídolo de oro que reproduce la imagen de Courga.

¿Quieres asegurarte de que no hay nadie en el templo (pasa al **168**), comprobar si en él se esconden trampas (pasa al **224**), ver si encuentras algo que merezca la pena robar (pasa al **205**) o examinar el ídolo (pasa al **122**)? Como alternativa puedes hacer un encantamiento:

MAG	MED	CIR	SOS	TEL
431	**485**	**374**	**503**	**477**

74

¿Está el mendigo aún vivo? Si lo está, pasa al **207.** Si no, puedes continuar tu viaje después de un breve descanso. Pasa al **148.**

75

Abres la puerta de un empujón y das un paso hacia adelante con la mano preparada para sacar tu arma. Un frasquito lleno de líquido que estaba colocado en lo alto de la puerta cae sobre tu cabeza derramando su contenido. Te limpias la cabeza con una mano. El líquido aceitoso te enmaraña el pelo. Al mirarte la mano, ves que está cubierta de pelos. De nuevo te palpas la cabeza y esta vez agarras un gran mechón de cabellos.

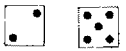
—Lo tiene bien merecido, intruso —dice con satisfacción una voz desde el interior de la cabaña—. Tal vez la calvicie le enseñe a tener buenos modales.

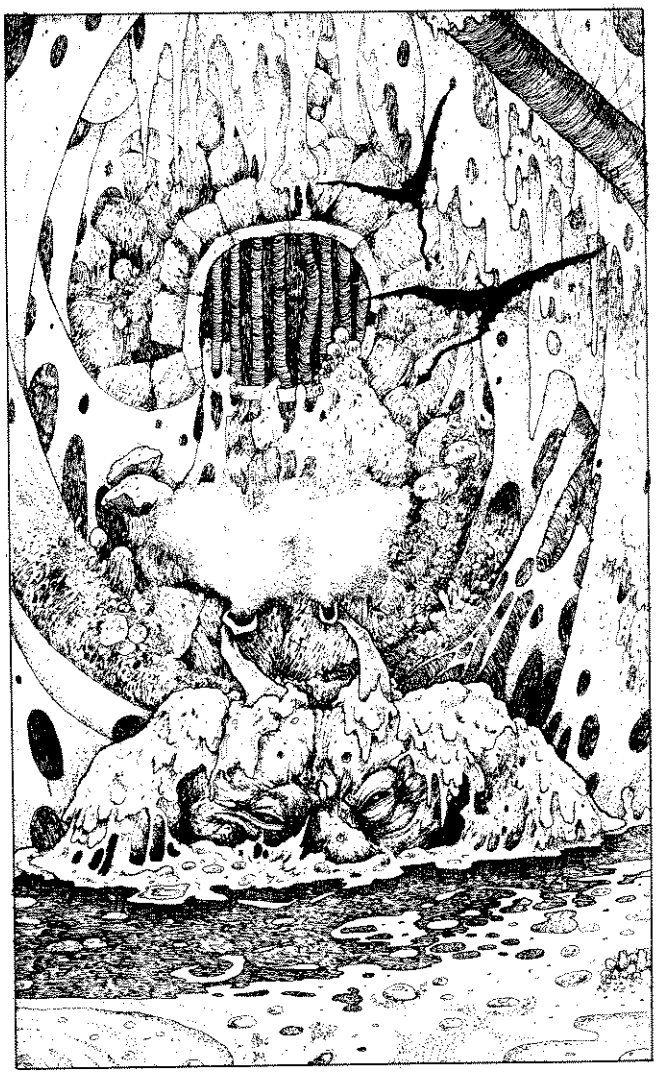
Una vez más te llevas la mano a la cabeza y con gran estupor acaricias el cuero cabelludo completamente calvo. Menos mal que los efectos de esta poción causante de la calvicie son pasajeros. Una vez que te laves la cabeza, te volverá a crecer el pelo. Pero transcurrirá algún tiempo antes de que recuperes toda tu cabellera. Pasa al **43.**

76

Empuñas tu arma y, cuando avanzas hacia la estatua, ésta cobra vida y salta. Aterriza delante de ti sobre sus largas y delgadas piernas, manteniendo las manos y los brazos en posición orante. Con la velocidad del relámpago lanza sus brazos hacia ti e intenta agarrarte. Esa criatura es un mortífero HOMBRE-MANTIS y debes combatir contra él:

Hombre-Mantis DESTREZA 6 RESISTENCIA 5





El hombre-mantis usa sus brazos como látigos para atacar. Tratará de asirte y acercarte a su boca, donde sus afilados dientes te garantizan una muerte instantánea. Al comienzo de cada Asalto echa los dos dados por la criatura. Si sacas una numeración *menor* que su DESTREZA, te ha agarrado y tu muerte es inevitable. Si sacas una numeración *igual* o *mayor* que su DESTREZA, falla en su intento. Determina después la Fuerza de Ataque de la manera normal. Tu única esperanza es atacarle en los brazos, pues si le hieres en uno de ellos será incapaz de atacarte (por eso es tan baja su puntuación de RESISTENCIA). Si sobrevives, pasa al **117.**

77

Llegas a un pasadizo sin salida, hundido hasta las rodillas en las aguas residuales. Te sobresalta un borboteo en el líquido delante de ti y ante tus ojos surge del agua una figura: la figura blanda y amorfa de un enorme COMELODO. Al verte, lanza un fuerte bramido y extiende hacia ti sus pringosos brazos. Tienes que combatir contra esta criatura:

Comelodo	DESTREZA 7	RESISTENCIA 11

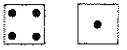
Si le derrotas, pasa al **196.** Quizá prefieras luchar con la magia haciendo un encantamiento:

DUN	BAL	TEL	COM	LEN
471	**427**	**488**	**479**	**393**

78

¿Dónde le besarás después? ¿En la frente (pasa al **52**), en el ojo izquierdo (pasa al **163**), en la mejilla

Ganas 5 Doblones de oro



derecha (pasa al **334**), en la mejilla izquierda (pasa al **88**), en la nariz (pasa al **296**) o en los labios (pasa al **231**)?

79

Flanker, el asesino con el que te encontraste en Torrepani, ha llegado a Kharé un día antes que tú. Si estás en uno de los números de referencia que se indican abajo, le encuentras y hablas con él. Recuerda esos números (no puedes anotarlos; es decir, de tu memoria depende si le reconoces o no). Cuando estés en uno de los dos números de abajo a la izquierda, pasa al correspondiente de la derecha si quieres saber lo que te dice Flanker.

Si has llegado al **244**	Pasa al **111**
Si has llegado al **110**	Pasa al **222**

80

Ellos se burlan de tu escasa oferta.

—¿Se nos está ofreciendo un soborno, colegas, o este viajero nos quiere dar una limosna como si fuéramos mendigos? —pregunta el jefe.

Te arrebata las tres monedas y arroja una a cada uno de sus compañeros.

—Si quiere que hagamos la vista gorda con usted —gruñe—, tendrá que ofrecernos algo que merezca la pena. Denos otros 5 Doblones de oro a cada uno.

Si aceptas pagar esa cantidad, pasa al **113.** De lo contrario, sólo podrás continuar adelante si utilizas tus poderes mágicos para engañar a los guardias. Pasa al **26.**

81

Llegas a un cruce. Este ofrece tres vías. Estás en las afueras y unas pocas cabañas se agrupan junto a las calles que llevan a la ciudad. A la izquierda, un grupo de jóvenes desaliñados caminan por la calzada con mochilas a sus espaldas. De frente, la calle conduce derecha al centro de la ciudad y parece la avenida principal. A la derecha, ves cómo el anciano desaparece en una cabaña situada al lado izquierdo de la calle. ¿Qué dirección vas a tomar?

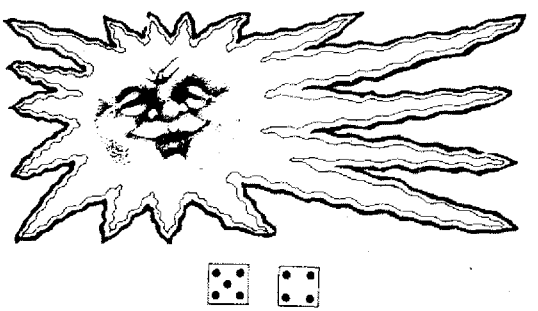
¿Torcerás a la izquierda?	Pasa al **23**
¿Continuarás de frente?	Pasa al **138**
¿Doblarás a la derecha?	Pasa al **292**

82

Tu desafío es aceptado. El público te aplaude cuando te diriges al rincón blanco. Confías en que serás capaz de derrotar al campeón ahora que se encuentra debilitado por su última pelea. Pero cuando miras hacia el rincón negro, tus ánimos desfallecen: el rufián está haciendo en secreto un encantamiento curativo sobre el campeón, devolviéndole todas sus fuerzas. También tú puedes utilizar tus poderes mágicos para ayudarte:

MED	VIK	GEL	GIG	BON
405	**362**	**497**	**451**	**425**

O puedes llamar en tu ayuda a la diosa Libra (pasa al **70**). Si no quieres hacer ninguna de estas dos cosas, comenzará el combate. Pasa al **323.**



83

Siguiendo por la misma calle encuentras un pequeño cementerio del que sobresalen frondosas ramas de árboles. Las lápidas están esparcidas sin ningún orden alrededor de una vieja cripta que se alza en el centro. Un letrero sobre la puerta de la cripta dice así: AQUI YACE SHINVA, QUINTO NOBLE DE KHARE. ¿Quieres entrar en la cripta (pasa al **47**) o crees que es más seguro salir del centro de la ciudad (pasa al **127**)?

84

Pronto llegas a otro cruce donde puedes torcer a la izquierda (pasa al **57**) o seguir todo derecho (pasa al **322**).

85

Si deseas sacar la moneda, debes *Probar tu Suerte* (en caso de que no quieras malgastar tu SUERTE, deja la charca pasando al **28**). El pececillo plateado se siente ultrajado cuando intentas echar mano a esa moneda y se lanza sobre ti mordiéndote. Si eres afortunado, logras agarrar la moneda, pero la mordedura del pez te hace perder 1 punto de RESISTENCIA. Si eres desafortunado, sufres la mordedura, pero puedes *Probar tu Suerte* de nuevo (pierdes 1 punto de RESISTENCIA en cada intento al ser mordido). Cuando finalmente consigues la moneda de oro, o desistes de apoderarte de ella, puedes continuar adelante pasando al **28.**

86

¿Tienes suficiente dinero para alquilar una habitación? Si es así, paga al posadero 4 Doblones de oro y pasa al **282**. De lo contrario tendrás que hacer noche en las calles. Pasa al **68.**

87

La criatura avanza para atacarte y poco puedes

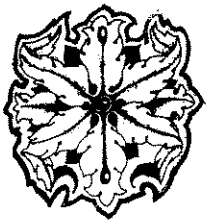
hacer para defenderte. De repente el fantasma de ultratumba mira hacia el rayo de luz que entra por el hueco de la escalera. Tus ojos se han acostumbrado a la oscuridad y, cuando diriges la mirada hacia la luz, no estás seguro de lo que ves. En medio del resplandor parece alzarse una figura femenina, blanca y radiante. Con una mano señala el ataúd. El fantasma de ultratumba se aterra al divisar a esa figura y vuelve al ataúd como si le gobernara un dueño espectral. Sus movimientos se tornan lentos, igual que si le hubieran extraído la fuerza vital. Con un último esfuerzo trepa al ataúd y se introduce en él. Tú te vuelves para contemplar de nuevo a la figura de las escaleras. Pero ¡ésta ha desaparecido! Pasa al **209.**

88

¿Dónde le besarás a continuación? ¿En la frente (pasa al **314**), en el ojo derecho (pasa al **2**), en el ojo izquierdo (pasa al **163**), en la mejilla derecha (pasa al **334**), en la nariz (pasa al **296**) o en los labios (pasa al **231**)?

89

Más adelante, siguiendo por la misma calle, llegas a una bifurcación donde puedes continuar por la derecha o por la izquierda. La calle de la izquierda conduce fuera del centro de la ciudad,



mientras que la de la derecha, a través de un corto tramo, lleva a un gran edificio en el que aparece un letrero: SALONES DE JUEGO DE VLADA. Una enorme estatua de bronce se alza en la bifurcación y a sus pies hay un pote que contiene muchas monedas de oro. Por lo que puedes deducir, debe de ser uno de los dioses de Kharé y en el pote se recogen las ofrendas de los adoradores. ¿Quieres salir del centro de la ciudad por la calle de la izquierda (pasa al **104**), tomar la calle de la derecha y visitar los salones de juego de Vlada (pasa al **56**), o agarrar un puñado de monedas del pote que hay a los pies de la estatua (pasa al **221**)?

90

Llamas a quienquiera que pueda haber dentro. Una voz replica:

—Entre, amigo, pero tenga cuidado al abrir la puerta.

Das un empujón a la puerta y rápidamente retrocedes, cuando un frasco lleno de líquido cae al suelo desde lo alto de la puerta. Luego entras en la cabaña. Pasa al **43.**

91

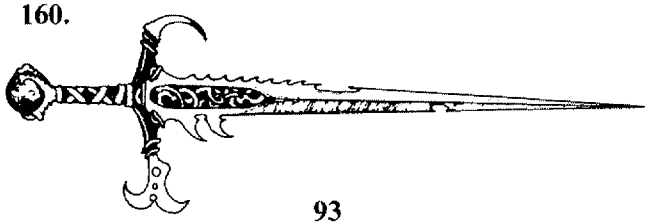
Echas la moneda al aire y ellos se la disputan. Puedes preguntarles:

De dónde vienen	Pasa al **180**
Cómo puedes llegar al centro de la ciudad	Pasa al **289**
Si han oído hablar de alguien llamado Vik	Pasa al **246**

92

Desde la vitrina ha caído al suelo, a tus pies, una bolsita. La abres y dentro encuentras dos pequeños dardos. Puedes atarte la bolsita a la cintura para

tenerlos a mano en los combates. Cada uno de los dardos posee un encantamiento explosivo. Puedes utilizarlos en los combates y arrojarlos contra tus adversarios antes de que lleguéis al cuerpo a cuerpo. Cada vez que uses uno, echa los dos dados. Si sacas una numeración total *menor* que tu puntuación de DESTREZA, tu lanzamiento es certero y das en el blanco de tu adversario. El dardo hará explosión infligiéndole un daño de 2 puntos de RESISTENCIA. Si sacas una numeración total *igual* o *mayor* que tu puntuación de DESTREZA, yerras el blanco y el dardo estalla inofensivamente en el suelo. Recuerda que sólo tienes dos de estos dardos. Tomas la bolsa y sales de la tienda. Pasa al **160.**



93

¿En cuál de estas partes quieres buscar el punto débil de la estatua: en la cintura (pasa al **155**), en la rodilla izquierda (pasa al **182**) o en el muslo derecho (pasa al **212**)?

94

Te acurrucas en un rincón y te quedas dormido. En medio de la noche te despiertan unas pisadas cercanas. Antes de que te des cuenta de lo que sucede, sientes un golpe en la cabeza y caes sin sentido al suelo. Pasa al **312.**

95

El hombre retrocede y da una breve orden al animal. La BESTIA ERIZADA te muestra sus dientes puntiagudos y salta sobre ti. Resuelve el combate:

Bestia Erizada	DESTREZA 5	RESISTENCIA 7

Si vences a la criatura, pasa al **14.** Si quieres, puedes hacer un encantamiento:

VAN	KIL	GOM	GEL	TUR
459	**437**	**378**	**500**	**443**

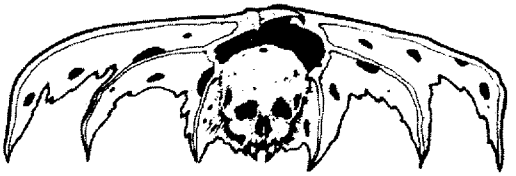
Si no deseas luchar contra esa criatura e irritar al anciano, puedes pedirle que llame a la bestia y le entregas tu espada. Pasa al **229.**

96

Te acercas a saludar al maestro pirotécnico. Este sonríe y espera que te interesen los fuegos de artificio. Te muestra bellos fuegos de color blanco, verde, azul y negro. Consigue crear pequeños fuegos de diferentes colores colocando rocas especiales de esos colores entre las llamas. Estás muy impresionado por la belleza de sus creaciones, pero éstas son de poca utilidad para ti.

—Quizá le interese uno de mis fuegos especiales —te dice—. ¿Quiere echar un vistazo dentro?

Si deseas entrar en su cabaña, pasa al **108.** Si prefieres contemplar los retratos del pintor, pasa al **18.**



Ganas 20 Doblones de oro

97

¿Quieres utilizar tus poderes mágicos (pasa al **310**) o prefieres luchar con tu arma contra las bestias aladas (pasa al **118**)?

98

Por encima del corrillo de gente ves a dos criaturas diminutas que luchan en el suelo. Se trata de un duende y de un trasgo. Una parte de los espectadores anima al trasgo y la otra parte está a favor del duende. Nadie intenta separarlos. ¿Quieres poner fin a la pelea (pasa al **302**), ayudar a una de las dos criaturas (pasa al **321**) o ignorar el incidente y seguir tu camino (pasa al **153**)?

99

¿Qué arma empuñas: una espada (pasa al **151**), un hacha (pasa al **125**) o un arco con flechas (pasa al **147**)?

100

La comida —riñones de erizo con una verdura parecida a las espinacas— no despide un olor especialmente agradable, pero sonríes forzadamente. La criatura asiente y te ofrece una jarra llena de un líquido sucio para lavar los riñones. Derramas adrede el líquido y tu anfitrión se apresura a agarrar un trapo para limpiarlo. Ahora tienes la oportunidad de robarle la caja. Pasa al **29.**

101

Escuchas con el oído pegado a la boca del ídolo cuando éste responde a tu pregunta.

—El dios de la honra se llama Cuatro y es mi propio hermano, aunque ha perdido el favor de nuestro círculo de deidades y desde hace casi un siglo no es adorado por el pueblo de Kharé.

¿Es esta información útil para ti? Ahora puedes salir del templo. Pasa al **109.**

102

Esperas en vela toda la noche, pero los guardias no vuelven. Echado en su banco, el anciano acaba por dormirse. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA por no haber descansado y otros 3 puntos de RESISTENCIA si ayer no comiste.

Los guardias vuelven poco después del amanecer. Al parecer, están convencidos de que no representas ninguna amenaza para la ciudad y os liberan a ti y al anciano. Los dos os dirigís hacia el centro de la ciudad, pero él es sorprendentemente ágil y pronto te deja atrás. Observas cómo tuerce a la derecha en un cruce. Pasa al **81.**

103

Debes atacarles con tu arma (pasa al **192**) o hacer un encantamiento:

GEL	SAB	BIS	TES	LOD
463	**446**	**349**	**363**	**422**

104

Continúas bajando la calle hasta que ves algo extraño que hace que te detengas. En medio de la calle se alza un montículo de tierra y piedras, aproximadamente de medio metro de altura. Forma un círculo de unos noventa centímetros de diámetro y su superficie es negra y brillante. ¿Quieres investigar qué es (pasa al **65**) o prefieres ignorarlo y seguir tu camino (pasa al **319**)?

105

Registras los bolsillos del asesino y encuentras 8 Doblones de oro. Poco más hay de valor en la habitación, pero descubres un tarro con una etiqueta en la que dice «Veneno», y que puedes guardar-

te. Otro tarro contiene «Esencia de corteza», que puede serte útil. Por fin abandonas el edificio. Pasa al **46.**

106

El caballo corcovea y da patadas mientras corre sin rumbo fijo por la calle. No consigues detenerlo, pero te mantienes montado sin caerte. Pasa al **268.**

107

Puedes utilizar este artefacto para localizar las líneas del conjuro. Si sigues la dirección que marca la flecha, te llevará inmediatamente a las proximidades de la última persona que en esta aventura conoce una línea del conjuro. Cuando desees usar esta brújula, pasa al **319.** Ahora, vuelve al **264.**

108

Entras en la cabaña. En el centro de la habitación, bajo una chimenea abierta, arde un espléndido fuego. Aunque las llamas son considerables, despiden en realidad muy poco calor. Al examinar el fuego, descubres un cofre de madera sobre las ascuas en medio de las llamas, pero sin quemarse. Si tienes miedo, puedes salir de la cabaña y seguir tu camino (pasa al **137**). En caso contrario puedes urdir un plan para ver qué tesoros puede encerrar ese cofre. Podrías intentar meterte entre las llamas, ya que no queman (pasa al **130**), o puedes hacer un encantamiento:

ZAS	TEL	RAP	GOP	MAG
467	**420**	**346**	**478**	**453**

109

Te alejas del templo y sigues tu camino. La gran Puerta Norte aparece ante tus ojos. La puerta está

fuertemente guardada y tendrás que idear algún plan para tratar con los guardias. Pasa al **175.**

110

Entras en *El descanso del viajero.* Se trata de un lugar ruidoso y animado y nadie repara demasiado en ti. El posadero está detrás de la barra, intentando servir a las numerosas criaturas que le piden cerveza al mismo tiempo. La posada es sin duda un local frecuentado por los marineros del puerto: tipos curtidos y mozas rollizas ríen juntos y cantan salomas en torno a las mesas. Logras llamar la atención del posadero. Es un hombre hosco y calvo, acostumbrado a tratar con la chusma de los muelles, y se sorprende al ver tu atuendo y al oír tu tono que denota una buena educación.

—¿Qué busca en un lugar como éste? —te pregunta.

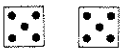
Le respondes que desearías una habitación donde pasar la noche y quizá también algo de comer. Le preguntas los precios.

—Una habitación arriba cuesta 4 Doblones de oro —dice— y la cena otros 4.

Si deseas cenar antes de retirarte a descansar, pasa al **331.** Si prefieres ir directamente a acostarte y quizá tomar tus propias provisiones, pasa al **282.** Si no puedes pagar la cena o la estancia, pasa al **68.**

111

—¡Hola, amigo... y enemigo mío! —exclama riéndose Flanker cuando te reconoce—. Divirtién-



dote en la feria como yo, ¿no? Ven, cuéntame tus aventuras desde que nos encontramos, o mejor dicho, desde que *chocamos* en Torrepani.

Le cuentas los encuentros que has tenido desde tu llegada a Kharé y tu búsqueda con el fin de hallar las líneas del conjuro necesario para abrir la Puerta Norte.

—¡Hum! No sé si puedo ayudarte —dice—. Mi amigo Lortag el Mayor vive no lejos de aquí. Es un sabio y puede que conozca algo acerca del conjuro que buscas.

Si tienes ya una de las líneas del conjuro, eso significa que has visitado a Lortag, así que en ese caso vuelve al **244** y elige lo que quieres hacer en la feria. Si no tienes ninguna de las líneas del conjuro, pídele a Flanker que te acompañe a casa de su amigo. El te conducirá de vuelta hacia la Puerta Sur hasta una calle donde se alza un edificio bien conservado. Allí te dejará y tú puedes acercarte a la puerta delantera. Pasa al **140.**

112

Abres la puerta cautelosamente. Dentro divisas una pequeña habitación y sobre el suelo, en el centro de la misma, un negro y reluciente círculo, aproximadamente de un metro de diámetro. Antes de que tengas oportunidad de reaccionar, un fornido guardia apostado en el interior te agarra y te dice:

—¿Otro alborotador, eh?

Y te empuja al centro de la cámara. Esperando algún tipo de chapoteo al caer en el negro círculo, te sorprende comprobar que no contiene ningún líquido. Pasa al **270.**

113

Les brillan los ojos cuando sacas de tu bolsa 15 Doblones de oro.

—Debe de ser un noble de cierta categoría,

colegas —dice riéndose el guardia más alto tomando tu dinero—. Haga lo que quiera, viajero. Nosotros tenemos cosas más importantes de que ocuparnos.

Y agarrando del brazo a los otros dos se aleja con ellos a lo largo de la muralla, dejándote aproximarte a la puerta. Pasa al **271.**

114

El flagelado te rodea con sus tentáculos. Aullas de dolor, pues sus tentáculos terminan en peligrosos aguijones que te causan una herida de 3 puntos de RESISTENCIA en vez de los 2 normales. Vuelve al **243** y termina el combate, pero cada vez que el flagelado logre clavarte sus punzantes tentáculos, te infligirá ese daño extra.

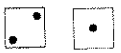
115

—¡Hum! Déjame ver —dice—. No, creo que no es el símbolo correcto. Ya lo he probado y la secuencia no tiene sentido. No se preocupe y gracias de todos modos por intentarlo. Será mejor que ahora prosiga su camino. Me ha encantado conversar con usted y le deseo buena suerte en su viaje. Quizá esto le ayude. Creo que va a necesitarlo si quiere que las criaturas de Kharé le presten algún auxilio.

Te entrega una bolsa que contiene lo que parece un envoltorio de piel verde. Deshaciéndolo descubres que es una peluca. Le das las gracias y te muestra la puerta de salida, tendiéndote tu arma cuando sales. Pasa al **133.**

116

—¿Ha nacido usted ayer, chiflado? —replica una de las criaturas. Y girando la cabeza para mirarte, grita de repente—: ¡Un extranjero! Hermanos, aquí



hay un extranjero. ¿Nos divertimos a su costa?

Los otros se vuelven hacia ti, aparentemente «mirándote» con sus ojos cerrados. Te agarran y te empujan hacia la piscina. *Prueba tu Suerte.* Si eres afortunado, pasa al **290.** Si eres desafortunado, pasa al **330.**

117

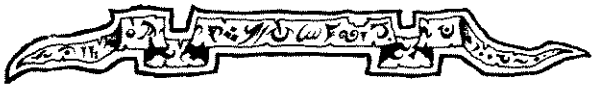
Tomas el medallón de oro que te entrega la criatura. El medallón vale unos 8 Doblones de oro (puedes utilizarlo para pagar algo que cueste hasta esa cantidad, pero no recibirás vuelta). Dentro del medallón hay una pequeña y reluciente joya del sol que parece brillar con luz propia. Guárdalo en tu mochila, suma 1 punto a tu SUERTE por sobrevivir a ese encuentro y continúa tu viaje pasando al **137.**

118

Empuñas tu arma y asestas golpes a las ARPIAS, que se lanzan volando en picado para atacar. El mendigo te ayuda con su bastón, pero de poco te sirve ya que está ciego. Resuelve este combate:

Primera arpía	DESTREZA 7	RESISTENCIA 6
Segunda arpía	DESTREZA 6	RESISTENCIA 6
Mendigo ciego	DESTREZA 2	RESISTENCIA 8

Puedes elegir quién lucha contra quién durante el combate, siempre que todos luchen contra alguien en cada asalto. Si matas a las arpías, pasa al **74.**



119

El fabricante de cadenas agarra un trozo de cadena de la pared. Lo hace girar sobre su cabeza y avanza hacia ti. ¿Quieres hacer un encantamiento?

FIL	FIX	BAT	RAN	LOD
370	**345**	**502**	**440**	**449**

¿O deseas luchar con él?

Svinn fabricante de cadenas	DESTREZA 8	RESISTENCIA 7

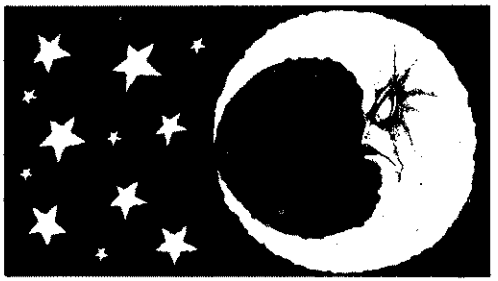
Si tu RESISTENCIA queda reducida a 5 puntos o menos, el mayor alcance de su cadena le dará ventaja. Si los dados arrojan una Fuerza de Ataque igual para los dos, contarás como si el fabricante de cadenas te hubiera infligido una herida. Si vences, pasa al **195.**

120

Después de recorrer varias calles llegas a otro cruce, donde puedes continuar recto (pasa al **60**) o torcer a la izquierda (pasa al **139**).

121

Te observan atentamente cuando pasas junto a ellos. Se dan cuenta de que estás listo para combatir, pero no dan muestras de temor alguno. De repente uno de ellos grita a los otros y todos cargan contra ti. Tienes que luchar con ellos. Pasa al **103.**



122

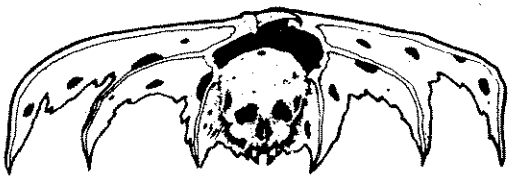
Subes hasta el ídolo, que se alza ante ti y que tiene la altura aproximada de un hombre. Encima de su frente hay una placa grabada que te llama la atención. Lees la inscripción. Parece un mensaje que te permitirá hablar con el dios. ¿Quieres intentarlo? En caso afirmativo, pasa al **252.** De lo contrario puedes abandonar el templo pasando al **109.**

123

Te pones de rodillas. Oyes risas sofocadas detrás de ti. Alguien te da una patada en el trasero, arrojándote a la piscina. El chapoteo que estás esperando no se produce. Pasa al **270.**

124

Recitas el conjuro y esperas. Un escalofrío te recorre la espalda cuando oyes un crujido proveniente de la puerta. Pero la puerta no se abre ante ti, sino que de un cajetín de madera situado sobre el marco sale una humareda espectral que salta en el aire como una marioneta y, al contemplarla, te quedas atónito. De repente el humo se abalanza sobre ti y, antes de que puedas reaccionar, te ha tragado. Toses y sudas preso del pánico al comprobar que es un ESPECTRO SULFUREO, cuyos gases venenosos te están asfixiando. Como te habían advertido, la Puerta Norte de Kharé tiene sus propias defensas y los no iniciados que intentan abrirla arriesgan su vida. La tuya acabas de perderla...



125

La criatura se aproxima a ti cuando sacas tu arma. Pasa al **151.**

126

Llamas a gritos a los otros guardias y les dices que su compañero ha aceptado de ti 2 Doblones de oro. Ellos miran recelosos al guardia de la puerta, pero éste niega con furia tu acusación y te da un codazo en el estómago. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA y pasas al **291.**

127

Un poco más adelante, siguiendo por la misma calle, llegas ante un pozo. Una cuerda que cuelga de una polea se hunde hasta el fondo de aquél. Al acercarte, oyes la voz de una mujer que canta. La voz parece proceder del interior del pozo y estar dirigida a ti:

Yo la buenaventura digo
a cambio de un Doblón, amigo.

¿Quieres echar al pozo un Doblón de oro? Si es así, pasa al **217.** Si no te interesa hacerlo, sigue tu camino pasando al **319.**

128

El animal te mira extrañado. Pronuncias unas palabras tranquilizadoras y él se calma poco a poco, pero no parece que vaya a responderte. Al fin desistes de ese monólogo. Como ahora el caballo está completamente tranquilo, puedes intentar montar en él (pasa al **49**) o dejarle en paz y proseguir tu camino (pasa al **237**).

129

Caes sin sentido al suelo, murmurando las palabras de tu plegaria. Algún tiempo después abres los ojos. El asesino yace muerto a tu lado. No tienes

idea de lo que ha sucedido, pero estás seguro de una cosa: eso es obra de tu diosa. Pero ya no puedes volver a acudir a ella hasta que abandones la ciudad portuaria. Sólo cuentas con tus propios recursos. Pasa al **105.**

130

Te metes con precaución en el fuego. Aunque las llamas no te queman, el fuego comienza a chisporrotear y crepitar cuando tú avanzas. Como si esto fuera un aviso, el maestro pirotécnico aparece en la puerta. Está indignado por tu intento de robarle el cofre y echa polvo de hollín en el fuego. Gritas aterrado cuando el fuego te abrasa. Estás en medio de un ardiente infierno. Saltas fuera del fuego con la ropa en llamas. Pierdes 5 puntos de RESISTENCIA por las quemaduras. Apagas a manotazos las llamas de tu ropa y el maestro pirotécnico te ordena que te vayas. Pasa al **137.**

131

La calle se cruza finalmente con otra. La de la derecha te llevará hasta el centro de Kharé, así que eliges ese camino. Pasa al **165.**

132

Sigues andando por una calle estrecha y tortuosa, en la que pasas por delante de tiendas y comercios. Es aún temprano y no abrirán hasta dentro de una hora o dos, pero ya se aprecia agitación en el interior de las casas al dar comienzo las actividades cotidianas. Un rostro aparece en una ventana y parece mirarte aunque tiene los ojos cerrados y no estás seguro de que pueda verte. Otra criatura similar se encuentra ante la puerta lavando en la calle. Es alta y delgada, con la cara alargada y los ojos también cerrados. Un grupo de otras de esas criaturas —jóvenes— haraganean un poco más lejos. Charlan entre sí y dan patadas a las piedras echándolas a la cuneta. Uno de ellos te «ve» y habla a los demás. Esto podría ocasionarte problemas. ¿Quieres continuar normalmente como si no ocurriera nada y darles los buenos días (pasa al **286**); seguir caminando, pero dispuesto a defenderte si te atacan (pasa al **121**); o meterte por una calle transversal y evitarlos (pasa al **24**)?

133

Un poco más adelante en esa misma calle llegas a un barrio comercial donde alfareros, tejedores y otros artesanos muestran sus mercancías ante sus cabañas. ¿Quieres detenerte y examinarlas (pasa al **3**) o prefieres continuar tu camino (pasa al **137**)?

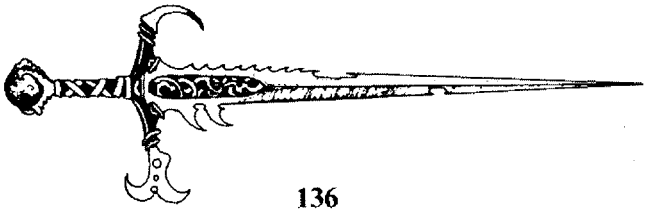
134

En un aparador del rincón de la habitación encuentras dos recipientes de cristal con sendas etiquetas. La primera etiqueta reza: *Jugo de bayas de blima,* que sabes que es una poción medicinal curativa. El otro recipiente es un frasco que contiene la goma que el fabricante usa para pegar las

cadenas más delicadas. Puedes quedarte con esos frascos y salir de la cabaña (pasa al **9**) o seguir registrando. Si quieres buscar más tesoros, *Prueba tu Suerte* de nuevo. Si eres afortunado, pasa al **235.** Si eres desafortunado, pasa al **19.**

135

Al continuar tu camino llegas a una calle en la que se está instalando un mercado. ¿Quieres esperar a ver qué se ofrece a la venta (pasa al **226**) o seguir subiendo por esa calle (pasa al **83**)? Si estás escaso de dinero, quizá desees entrar en un gran edificio que hay a tu izquierda con un letrero en el exterior que dice: SALONES DE JUEGO DE VLADA (pasa al **56**).



136

Ya has visto cómo lucha el campeón. ¿Deseas aceptar tú mismo el siguiente desafío y tratar de ganar el premio de 15 Doblones de oro? En caso afirmativo pasa al **82**. En caso negativo debes abandonar la feria (pasa al **263**).

137

Continúas andando por la calle hasta que llegas a una bifurcación en forma de Y, donde sigues hacia el norte. Pasa al **191.**

138

Continúas caminando por la calle hasta un grupo de pequeñas cabañas. Al pasar entre esas casuchas, feas criaturas que se dirigen a sus quehaceres diarios te observan. Un poco más adelante encuentras un cuerpo tendido boca abajo en el arroyo. A primera vista parece un mendigo dormido o alguna especie de criatura aletargada por la embriaguez. ¿Quieres averiguar si necesita ayuda (pasa al **256**) o ignorarlo y seguir tu camino (pasa al **239**)?

139

Un poco más adelante, por la misma calle, llegas ante una pequeña capilla. Por los ruidos que proceden de su interior deduces que dentro tiene lugar una reunión de algún tipo. ¿Quieres investigar de qué se trata (pasa al **187**) o prefieres seguir andando (pasa al **165**)?

140

Estás delante de una sólida puerta de roble, decorada con elaboradas tallas. En medio de la puerta hay un gran llamador de bronce y golpeas con él tres veces. Unos minutos después la puerta se abre y aparece un anciano en traje talar. Una extraña criatura, semejante a un gran lagarto armado de púas, se arrima a una de sus piernas. Saludas al anciano tímidamente y él te devuelve el saludo. No parece hostil. Te permite entrar, pero sin tu arma. ¿Quieres entregarle el arma (pasa al **229**) o abrirte paso a la fuerza con ella (pasa al **95**)?

141

Cuando le besas en los labios, el ídolo parpadea y abre los ojos. Sus labios no se mueven, pero de su boca sale una dulce voz.

—Extranjero, tú no eres creyente de mi fe —susurra el dios—. Sin embargo, has completado el ritual y voy a responderte a una pregunta.

¿Qué quieres preguntar al dios? ¿Quién conoce el conjuro necesario para abrir la Puerta Norte (pasa al **31**)? ¿Qué destino te espera en los Baklands

(pasa al **266**)? ¿Cuál es el nombre del dios de la honra (pasa al **101**)? ¿Cómo puedes eludir a los guardias de la Puerta Norte (pasa al **193**)?

142

Recitas el conjuro y esperas. Un escalofrío te recorre la espalda cuando oyes un crujido proveniente de la puerta. Pero la puerta no se abre ante ti, sino que de un cajetín de madera situado sobre el marco sale una humareda espectral que salta en el aire como una marioneta y, al contemplarla, te quedas atónito. De repente el humo se abalanza sobre ti y, antes de que puedas reaccionar, te ha tragado. Toses y sudas preso del pánico al comprobar que es un ESPECTRO SULFUREO, cuyos gases venenosos te están asfixiando. Como te habían advertido, la Puerta Norte de Kharé tiene sus propias defensas y los no iniciados que intentan abrirla arriesgan su vida. La tuya acabas de perderla...

143

Te han quitado la mochila y las armas y estás encerrado en una celda, vigilado por un guardián ojo rojo. Tienes un compañero de celda, un pequeño ELVIN, que con voz chillona te saluda y te da la bienvenida a tu nuevo hogar. Procede del valle de los elvins en las colinas de Shamutanti y, como lleva meses encerrado en esa celda, se alegra de tener compañía. Le preguntas cómo es que no ha conseguido escapar, siendo los elvins criaturas dotadas de poderes mágicos. El mueve la cabeza y te dice que en la cárcel no ha sido capaz de hacer ninguno de sus encantamientos. Sospecha que un encantamiento disruptivo opera en ese lugar para neutralizar la magia.

En tu viaje tal vez hayas encontrado una llave

que encaje en la cerradura de la celda. Si es así, esperas a que el guardia se duerma y entonces la utilizas para escapar. Pasa a la referencia que tiene el mismo número que la llave. Si no tienes esa llave, tu única salida posible es pedir ayuda a Libra, si aún no lo has hecho (pasa al **30**). De otro modo permanecerás en la cárcel de Kharé durante el resto de tu vida...

144

En el siguiente cruce puedes continuar de frente (pasa al **165**) o torcer a la derecha (pasa al **120**). ¿Qué camino quieres tomar?

145

La criatura se apoya sobre una mesa y suelta la paleta y la cuchara. ¿Quieres mostrarle tu arma y pedirle que te dé la caja que hay debajo de la mesa (pasa al **273**) o tratar de engañarla preguntándole si puedes comprar comestibles (pasa al **283**)?

146

La estatua de bronce te observa mientras echas las monedas en el pote. Está dudando entre atacarte y mirar la ofrenda que has depositado. Mientras se decide, puedes escapar por una de las dos calles. ¿Quieres tomar la que conduce fuera del centro de la ciudad (pasa al **104**) o la de la derecha que lleva a los salones de juego de Vlada (pasa al **56**)?

147

Empuñas el arco y rápidamente disparas una flecha hacia la horrible calavera de tu atacante. Echa los dados y compara la numeración total que saques con tu DESTREZA. Si esa numeración es *igual* o *menor* que tu DESTREZA, tu disparo da en el blanco. Si es *mayor* que tu DESTREZA, yerras el tiro.

Has elegido la única arma que puede causar daño al maligno FANTASMA DE ULTRATUMBA con

que te enfrentas. A esta criatura sólo se la puede herir con armas de plata y las puntas de tus flechas son de ese metal. Una herida de flecha le causará un daño de 2 puntos de RESISTENCIA. Resuelve el combate de la forma normal, pero cada vez que saques una Fuerza de Ataque mayor que la criatura, compara tu DESTREZA con la numeración de los dados como antes para ver si tu disparo da en el blanco. Tienes 10 flechas y, si no matas al fantasma de ultratumba antes de que se te acaben, te matará él a ti.

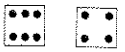
Fantasma de ultratumba	DESTREZA 9	RESISTENCIA 8

Si matas a la criatura, pasa al **54.**

148

Sigues andando por la calle hacia la Puerta Norte. Estás alejándote del centro de Kharé y ves la gran muralla que cruza tu camino a lo lejos. Antes de la Puerta Norte se alza un edificio que parece ser un lugar de cierta magnificencia. Al acercarte a él adviertes que se trata de un gran templo, un poco apartado de la calle. Merece la pena contemplarlo. Tótems de antiguos dioses bordean el corto sendero de acceso hasta la puerta del templo. El edificio tiene forma piramidal y se eleva a gran altura. Frisos de gárgolas y esculturas de relucientes metales rodean el templo en los distintos niveles. Alrededor de la puerta, imágenes de criaturas extrañas esculpidas en piedra parecen guardar la entrada. ¿Quieres entrar en la capilla de Courga (pasa al **73**) o prefieres ignorar el templo y continuar hacia la Puerta Norte (pasa al **109**)?

Ganas 5 Doblones de oro



149

En los grandes almacenes se venden diversos artículos. Los siguientes quizá te sean de interés y puedes comprar alguno de ellos si quieres:

Un surtido de guanteletes	5 Doblones de oro
Una botella en cuya etiqueta dice: «Poción de Misterio»	2 Doblones de oro
Provisiones	3 Doblones de oro por comida
Un panal de cera de abejas	2 Doblones de oro
Un frasquito lleno de polvo	3 Doblones de oro

Decide qué deseas comprar y pasa al **199.** Si no quieres comprar nada, pasa al **170.**

150

Te sientas junto a esas criaturas en el borde del colchón. Te sonríen mostrando unos sucios dientes y te pasan la boquilla del narguile. Das varias chupadas y te reclinas. La boquilla da una vuelta y pronto los cuatro contempláis con mirada perdida el vacío. Empiezas a sentirte mareado. La mezcla que has fumado tiene un efecto imprevisible. Tira un dado para ver qué te sucede.

Si te sale 1. El efecto es agradable y relajante. Ganas 2 puntos de RESISTENCIA.

Si te sale 2. Te invade un sentimiento de gran confianza. Ganas 1 punto de DESTREZA para tu próximo combate.

Si te sale 3. Te adormilas y echas un sueñecito que dura unos veinte minutos.

Si te sale 4. No puedes resistir el impulso de hacer algo irracional y das 1 Doblón de oro a cada uno de los elfos.

Si te sale 5. Una sensación de intensa paranoia se apodera de ti. Resta 1 punto de tu RESISTENCIA

inmediatamente y reduce tu DESTREZA en 1 tanto en tu próximo combate.

Si te sale 6. Te vuelves violento y empuñas tu arma. Pasa al **58.**

Si no has sacado un 6, pasa al **242.**

151

Empuñas tu arma y te enfrentas a la criatura. Cuando la luz le da en el rostro, puedes ver la horrible calavera de un FANTASMA DE ULTRATUMBA, que te mira con sus ojos vacíos. Resuelve el combate:

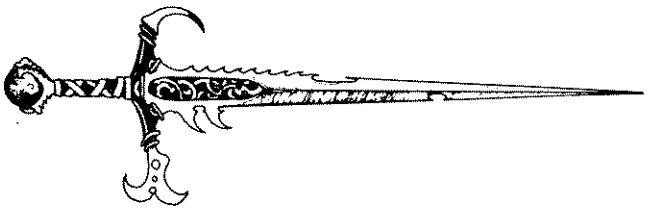
Fantasma de ultratumba	DESTREZA 9	RESISTENCIA 8

Cuando le asestes el primer golpe, pasa al **189.**

152

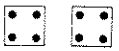
La moneda Dios te pague,
otra hará que yo te sane.

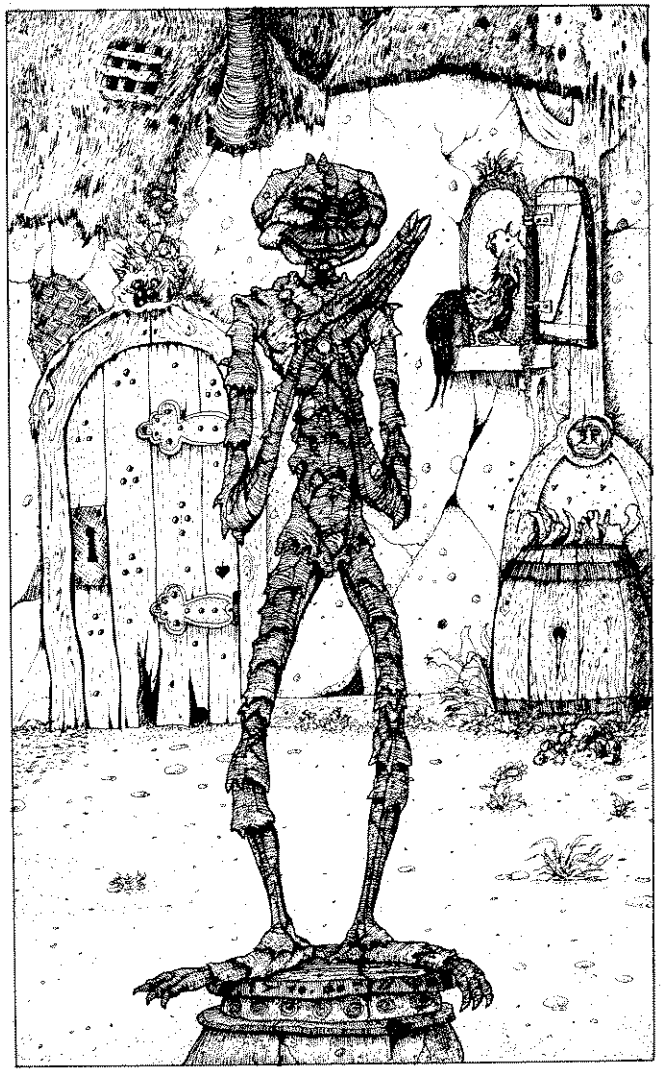
¿Deseas echar al pozo otra moneda (pasa al **295**) o prefieres continuar tu camino (pasa al **319**)?



153

Sales del barrio de los enanos y continúas tu camino. Un poco más adelante encuentras una cabaña solitaria con el tejado de paja. Delante de la cabaña hay una estatua que atrae tu mirada.



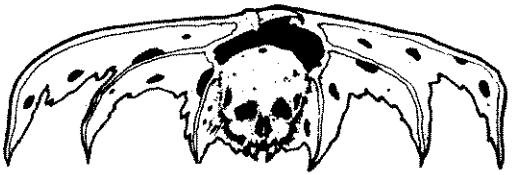


Representa a un hombre (o algo parecido) de miembros bastante largos y delgados. Tiene las manos juntas ante el pecho como si estuviera rezando. Aunque esto es ya en sí muy extraño, te llama sobre todo la atención un medallón de oro que le cuelga del cuello. Parece un objeto demasiado precioso para colgar de una estatua sin protección alguna. Puede ser muy valioso, tal vez mágico. ¿Qué vas a hacer?

¿Examinar más de cerca la estatua? Pasa al **8**
¿Entrar en la cabaña que hay detrás de la estatua? Pasa al **27**
¿Ignorar esta tentación y seguir tu camino? Pasa al **137**

¿Hacer un encantamiento?

MAG	FUT	DUN	CAF	SOS
482	**413**	**359**	**429**	**472**



154

Finalmente aparece una figura en la puerta y reconoces su cara. Es el viejo al que encontraste en la prisión de la guardia. Te mira y dice:

—¡Ah, amigo mío! Veo que ha sido atrapado en la trampa de nuestro fabricante de cadenas. Tiene suerte de que no le haya encontrado él.

El anciano se aviene a ayudarte y librarte de la malla si le entregas los 3 Doblones de oro y las botellas de líquido que ya has robado. Se los das y él te libera.

—Debe marcharse rápidamente —te advierte—, antes de que el fabricante de cadenas vuelva.

Le das las gracias por su ayuda y sales de la cabaña. Pasa al **9.**

155

Tanteas en la cintura, pero en esa zona no encuentras ningún punto débil. La gran estatua te observa mientras forcejeas y con una mano te da un golpe que te aplasta contra su cuerpo. ¿Tu puntuación de RESISTENCIA es 10 o más? En ese caso, sobrevives al golpe, pero debes reducir tu RESISTENCIA a 5 puntos. Si tu RESISTENCIA es menor que 10, el golpe te deja inconsciente y la estatua de bronce acaba contigo mientras yaces en el suelo. Si aún estás vivo, debes hacer en seguida algo para detener el ataque. Arroja *todo* tu dinero en el pote sobre el pedestal y pasa al **146.**

156

Levantas la mano y aceptas el desafío.

—¿Cuál es su dios, extranjero? —te pregunta el sacerdote.

Tú le respondes.

—¿Libra, la diosa de la justicia? No sé nada de ella —dice—. Pero usted descubrirá que Slangg es una deidad mucho más poderosa. Veamos si Libra puede ayudarle en el desafío de Slangg. Si responde correctamente a mi pregunta, puede pedir lo que desee. Pero si su respuesta no es acertada, deberá renunciar a Libra y convertirse en seguidor de Slangg. ¿Está de acuerdo?

Asientes y le dices que te haga la pregunta.

—Piesgrandes el Mayor recorrió 600 metros hacia el sur sembrando avena, 400 metros hacia el este sembrando maíz, 1.000 metros hacia el norte sembrando trigo y, por último, 800 metros hacia el sudoeste sembrando heno. ¿Lo ha entendido? ¿Está listo para que le haga la pregunta?

Si estás listo, pasa al **301.**

157

¿Cuánto quieres ofrecerles?

¿1 Doblón de oro a cada uno?	Pasa al **80**
¿3 Doblones de oro a cada uno?	Pasa al **287**
¿5 Doblones de oro a cada uno?	Pasa al **113**

Si ni siquiera puedes dar 1 Doblón de oro a cada uno de los guardias, tendrás que pasar al **26** y hacer un encantamiento. De lo contrario, no podrás seguir adelante.

158

Abandonas la cabaña con precaución, mirando primero a la calle. No se ve a nadie. Ahora puedes dirigirte a la calle principal y continuar tu camino. Pasa al **89.**

159

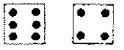
Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA por permanecer despierto toda la noche. Al amanecer prosigues tu viaje. Pasa al **267.**

160

Te estás acercando al centro de Kharé. Las cabañas y las viviendas se encuentran situadas mucho más cerca unas de otras y las calles están sucias. Criaturas de todas clases atestan las calles y te miran al pasar. Llegas a una bifurcación donde puedes torcer a la izquierda (pasa al **202**) o continuar hacia la zona del puerto (pasa al **165**). ¿Qué camino eliges?

161

No sabe nada acerca del conjuro de la Puerta



Norte y está enfadado porque le has molestado en su trabajo. Ahora debes marcharte (pasa al **9**) o puedes atacarle si quieres registrar el local (pasa al **119**).

162

El arco y las flechas, la yesca y el antídoto contra mordeduras de serpiente son simplemente lo que parecen ser y no tienen propiedades mágicas. El espadón es difícil de manejar, pero causarás más daño a tus adversarios si les hieres con él. Si has comprado el espadón, podrás utilizarlo en los combates. Al hacerlo, restarás 1 punto de la Fuerza de Ataque que saques para ti con los dados, pero si infliges al enemigo una herida con este arma, restarás de su RESISTENCIA 3 puntos en lugar de los 2 normales. Ahora puedes marcharte del mercado. Pasa al **83.**

163

¿Dónde le besarás después? ¿En la frente (pasa al **314**), en el ojo derecho (pasa al **2**), en la mejilla derecha (pasa al **334**), en la mejilla izquierda (pasa al **88**), en la nariz (pasa al **296**) o en los labios (pasa al **231**)?

164

Bajas cautelosamente las escaleras. Las paredes están húmedas y en el aire hay un fétido olor a podrido. El único sonido que se oye es un goteo procedente de abajo. Al llegar al pie de las escaleras ves que te encuentras en una gran cámara oscura, iluminada tan sólo por el rayo de luz que entra a través del hueco de la escalera. En el centro de la cámara hay un ataúd y te acercas a examinarlo. Un crujido hace que se te hiele la sangre en las venas. La tapa del ataúd se está moviendo. Como hechiza-

do, la contemplas mientras se abre lentamente. Después, un movimiento a tu izquierda atrae tu atención. De un nicho oscuro ha salido una blanca figura fantasmal que avanza hacia ti. El susto que te causa es tan grande que no eres capaz de concentrarte para hacer un encantamiento. ¿Quieres sacar tu arma (pasa al **99**) o subir corriendo las escaleras y salir de la cripta (pasa al **16**)?

165

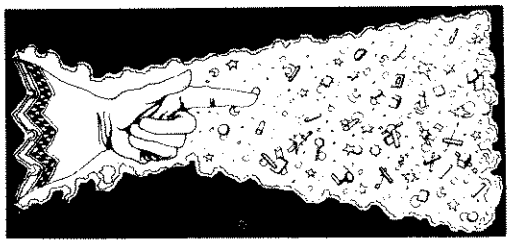
Se acerca la noche y no tienes ningún deseo de pasarla en las calles de Kharé. Paras a una mujer con la que te encuentras y le preguntas por dónde puedes ir a una posada próxima.

—Siga todo derecho hasta el puerto —te dice—. Allí encontrará una posada. Pero dese prisa, extranjero, ya es casi de noche.

Le das las gracias por su ayuda y continúas andando. Por fin llegas a *El descanso del viajero* y entras en el local. Pasa al **110.**

166

Esa mochila es más grande que la que tú tienes actualmente y puedes sustituir ésta por aquélla. Si lo haces, la nueva tendrá cabida para más objetos y, si alguna vez se te ha dado esta instrucción: «Si quieres adquirir este artículo, debes dejar otro», ahora puedes no hacer caso de ella y quedarte con la nueva mochila sin perder ningún objeto de tu equipo. Vuelve al **264.**



167

Has recibido un talismán de la buena suerte. Mientras tengas en tu poder este objeto, puedes restar 1 punto de la numeración que saques con los dados cada vez que *Pruebes tu Suerte*. Si ya tienes un talismán de la buena suerte, el efecto no se duplicará por el hecho de que tengas dos. Después sales de la tienda y prosigues tu camino. Pasa al **160.**

168

Registras todos los nichos en busca de posibles escondrijos y pasadizos secretos, pero no encuentras ninguno. ¿Deseas buscar en los adornos a ver si descubres algo de valor que merezca la pena robar (pasa al **205**) o prefieres acercarte al altar (pasa al **122**)?

169

Intentas abrir la puerta del edificio. Se encuentra cerrada con llave, pero ésta aparece puesta en la cerradura. La haces girar y abres la puerta. En seguida entras en el interior. Pero al hacerlo, la puerta se cierra de golpe a tu espalda y la llave la bloquea. ¡Has sido hecho prisionero! Pasa al **254.**

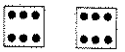
170

¿Quieres abandonar ahora el barrio siguiendo la calle todo derecho (pasa al **153**) o prefieres unirte al grupo de gente que contempla la pelea callejera (pasa al **185**)?

171

Pruebas a abrir la puerta. No está cerrada con llave, pero quizá quieras anunciar tu entrada. ¿Vas a pedir permiso para entrar (pasa al **90**) o prefieres

Ganas 5 Doblones de oro



empujar rápidamente la puerta para sorprender a cualquiera que pueda estar dentro (pasa al **75**)?

172

Rodeas la casa y te diriges a la parte posterior. Al acercarte a la puerta, ésta se abre de repente delante de ti y aparece un anciano con traje talar oscuro. A sus pies se arrastra un animal parecido a un lagarto armado de púas. El hombre está enfadado y quiere saber por qué has entrado en su jardín sin permiso. Nerviosamente intentas explicarle que has llamado a la puerta principal y has creído que no había nadie en la casa. ¿Le convence tu respuesta? Echa los dos dados y compara la numeración total con tu puntuación de DESTREZA. Si sacas una numeración *igual* o *menor* que tu puntuación de DESTREZA, pasa al **53.** Si la numeración es *mayor* que tu puntuación de DESTREZA, pasa al **194.**

173

El hombre se enfada.

—¡Viajero desagradecido! —grita—. No puede rehusar mi hospitalidad. Bébase conmigo una jarra de cerveza. Hágalo o nunca saldrá de esta casa.

¿Quieres reconsiderar tu decisión y aceptar su ofrecimiento de tomarte una cerveza (pasa al **34**) o prefieres luchar con él, si es necesario, para escapar de allí (pasa al **223**)?

174

Te encuentras en un pasaje sin salida. Debes girar en redondo y volver sobre tus pasos. ¿Qué trayecto quieres seguir?

¿Primera desviación a la izquierda, primera a la derecha, primera a la derecha, primera a la izquierda y primera a la derecha? Pasa al **298**

¿Primera a la derecha? Pasa al **42**

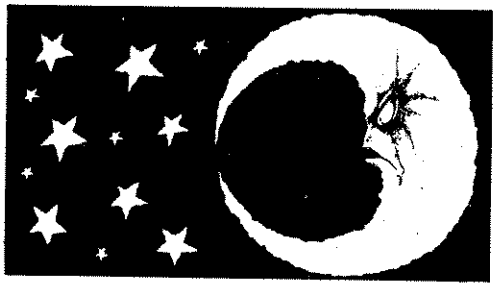
¿Tercera a la izquierda y primera a la derecha? Pasa al **77**

175

Delante de la puerta patrullan los guardias de la ciudad en grupo de tres. Te detienes junto a un árbol y esperas el momento oportuno para acercarte a la puerta. Cuando sólo un grupo de tres guardias se encuentra entre ti y la puerta, te diriges hacia ellos. Te miran con desdén.

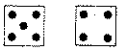
—La puerta está cerrada, estúpido —te dice el más alto de los tres—. Dése la vuelta y regrese a la ciudad.

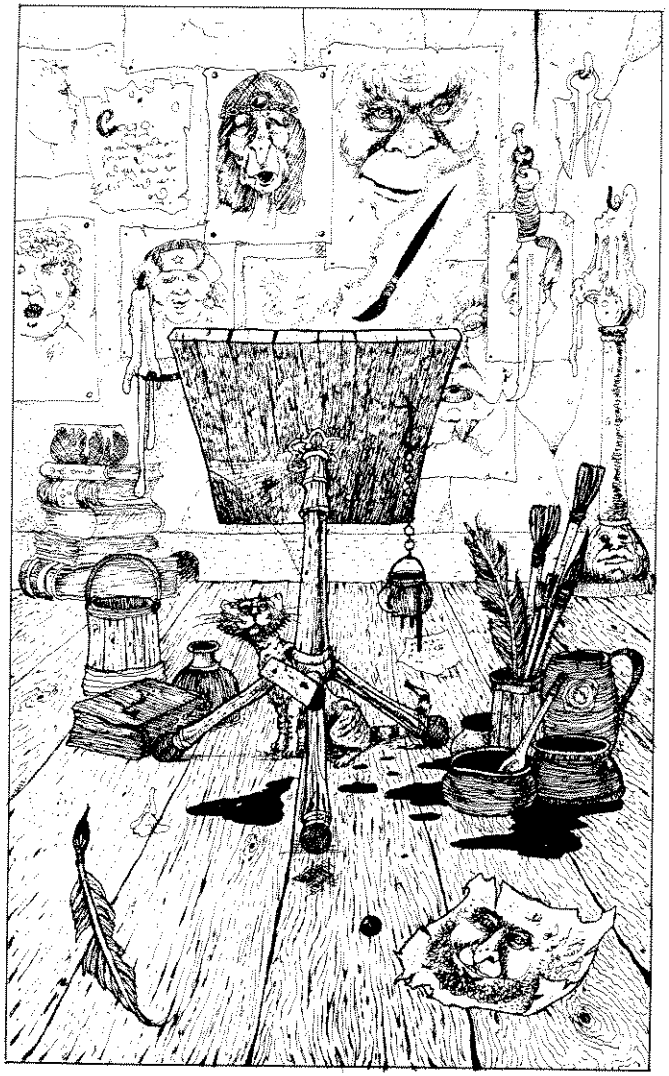
No te atreves a luchar con ellos, pues sus compañeros pronto volverán. ¿Quieres ofrecerles un soborno (pasa al **157**) o hacer un encantamiento (pasa al **26**)?



176

Entras en la cabaña, que está decorada con otras obras del artista. Cerca del centro de la habitación





hay un caballete y, trabajando frenéticamente en un cuadro (que mira hacia el otro lado de donde tú estás), un pincel que parece guiado por una mano invisible. Cruzas la habitación para contemplar el lienzo. ¡La pintura es un retrato *tuyo*! ¿Quieres esperar a que el retrato esté concluido, quizá para comprárselo al artista (pasa al **67**), o deseas impedir al pincel que acabe la obra (pasa al **44**), o prefieres salir de la cabaña (pasa al **137**)?

177

Te quedas helado cuando palpas la bolsa vacía. El ratero se ha largado con tu dinero. Ahora no tienes ni cinco. El público se enfada y tú decides marcharte de allí. ¿Quieres dirigirte al baile (pasa al **261**), ir a ver si el campeón ha encontrado a alguien que le desafíe (pasa al **33**) o abandonar la feria (pasa al **263**)?

178

Un guardia gordo y rechoncho, cubierto con una armadura, aparece en la puerta.

—¿Quién desea pasar? —pregunta gruñendo.

Le dices que quieres entrar en la ciudad para visitar a tu padre, dándole un nombre falso y fingiendo que eres de Dhumpus. Te ordena que esperes mientras consulta a su oficial. Puedes esperar como te indica (pasa al **225**) u ofrecerle rápidamente un soborno de 2 Doblones de oro para que te deje entrar sin hacerte más preguntas (pasa al **59**).

179

Otros cuerpos inertes han sido arrojados en la bodega. Pero no se ve a nadie de la tripulación del barco. Al cabo de varias horas, ruidos procedentes de la cubierta indican que el barco está soltando

amarras. ¡Ya no tienes forma de escapar! Lentamente el barco sale del puerto y tu suerte está echada. Tu destino es convertirte en esclavo de galeras y debes renunciar a tu misión de recuperar la Corona de los Reyes...

180

Te dicen que acaban de salir de clase de la casa de un maestro de escuela, un poco más adelante en esa misma calle. Es su profesor. Pasa al **329.**

181

En una cajita que hay sobre la mesa arrimada a una pared encuentras 3 Doblones de oro. Puedes quedarte con ellos. Después puedes salir de la habitación (pasa al **9**) o seguir registrando. En este segundo caso, debes *Probar tu Suerte* de nuevo. Si eres afortunado, pasa al **134.** Si eres desafortunado, pasa al **19.**

182

En la pierna encuentras una placa. En seguida introduces tu arma en la ranura que queda alrededor de la placa y, haciendo palanca, la separas del cuerpo. Antes de que la gigantesca criatura pueda reaccionar, la placa cae al suelo. Como si hubieras abierto una válvula, de la estatua sale a presión un chorro de gas. ¡El gas interior que da vida a la estatua escapa! Esta se tambalea y finalmente se desploma boca abajo en la calle. La has derrotado y ahora tienes 18 Doblones de oro más. Suma 2 puntos a tu SUERTE por tu buena fortuna.

¿Quieres ahora tomar la bocacalle de la izquierda para salir del centro de la ciudad (pasa al **104**) o dirigirte por la bocacalle de la derecha a los salones de juego (pasa al **56**)?

183

El caballo bufa nervioso cuando te acercas a él y

se mueve con inquietud. Puedes intentar hablar con él (pasa al **128**), tratar de montar en su grupa (pasa al **49**) o dejarle en paz y seguir tu camino (pasa al **237**).

184

Al torcer por la última bocacalle, te llevas una desagradable sorpresa al ver que te has metido en un callejón sin salida. Las pisadas de los que te persiguen se aproximan. Cuando las criaturas doblan la esquina, se avecina una pelea. Pasa al **103.**

185

Puede que la pelea haya terminado en el tiempo que has estado en los grandes almacenes. Si es así, continúa tu camino. Echa un dado. Si sacas un número impar, pasa al **98.** Si sacas un número par, pasa al **153.**

186

Os sentáis y él te hace preguntas acerca de ti y del mundo exterior a Kharé. Respondes a sus cuestiones, pero él parece algo distante y no estás seguro de si realmente le interesa lo que le dices. A tu vez le preguntas sobre Kharé.

—¡Ah, es un lugar traicionero! —comienza a decir—. Podría hablarle durante horas de los peligros de la ciudad. Pero, antes de nada, ¿quiere beber una cerveza?

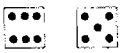
¿Deseas tomar una cerveza con él (pasa al **34**) o prefieres marcharte (pasa al **173**)?

187

Entras en la capilla en el momento en que salen de ella una mujer y su hijo.

—Realmente es un santo, madre —dice el peque-

Ganas 20 Doblones de oro



ño—. El hermano de Salen, el cojo, respondió ayer a sus preguntas y su pierna quedó curada. Por primera vez en su vida pudo *correr*.

Estás intrigado y te introduces en la sala de reuniones. Un gran número de niños y adultos se encuentran sentados en el suelo. Al fondo, sobre una plataforma, un hombre de pelo gris con vestiduras blancas está hablando a la gente.

—¿Alguien más desea hacer la prueba de Slangg? —pregunta—. Si responde a mi pregunta, Slangg le concederá cualquier deseo. Si no, deberá renunciar a su propio dios y adorar a Slangg, el dios de la Maldad.

¿Quieres aceptar este desafío? Si es así, pasa al **156.** Si no, sales de la capilla y continúas tu camino (pasa al **165**).

188

Te diriges hacia una de las mesas de dados para ver a qué se juega. Una docena de jugadores juegan a «Predicción». Te enteras de las reglas del juego mientras les observas. Las apuestas son de 1 Doblón de oro por tirada. Haces tu apuesta a cualquier número entre el 1 y el 6. Se tira un dado y, si sale tu número, ganas 10 Doblones de oro. Si deseas jugar, paga 1 Doblón de oro y elige un número (puedes poner el dedo en una de las caras de dados que aparecen en la parte inferior de las páginas). Arroja un dado. Si quieres, puedes *Probar tu Suerte* para ayudarte. Si eres afortunado, antes de tirar el dado del juego puedes escoger uno cualquiera de los números que no has elegido y, si sale, podrás volver a tirar, aumentando así las posibilidades de que salga el número elegido por ti.

No puedes hacer más que una apuesta en cada tirada y sólo puedes *Probar tu Suerte* una vez por tirada. Puedes jugar hasta cinco veces y después

debes abandonar los salones de juego, pues no has de perder de vista tu misión. Cuando salgas, pasa al **39.**

189

A esta poderosa criatura de ultratumba no se la puede herir con armas normales y se ríe de ti cada vez que tus golpes mortales la atraviesan. Continúa la lucha:

Fantasma de ultratumba	DESTREZA 9	RESISTENCIA 8

La próxima vez que saques una Fuerza de Ataque mayor que el fantasma, no le herirás, sino que le pararás lo bastante como para hacer un plan alternativo. Cuando esto suceda, puedes *Probar tu Suerte.* Si eres afortunado, pasa al **38.** Si eres desafortunado, debes proseguir la pelea y podrás *Probar tu Suerte* cuando saques una Fuerza de Ataque mayor que la criatura.

190

Un apostante se acerca. Le preguntas cómo están las apuestas.

—¿Presiente que va a tener suerte? —comenta riéndose—. Pago 3 a 1 por el desafiador o 1 a 3 por el campeón. ¿Por cuál se decide?

Puedes apostar el dinero que quieras a favor del Bárbaro o del Ogro. Por cada Doblón de oro que apuestes por el Bárbaro recibirás 3 si gana, mientras que por cada 3 Doblones que apuestes por el Ogro sólo recibirás 1 si vence (si aciertas el ganador, también recuperarás el dinero que hayas apostado). Haz una apuesta si quieres y después pasa al **234.**

191

Llegas a un cruce donde convergen varias calles. Puedes continuar de frente (pasa al **297**) o torcer a la derecha (pasa al **84**).

192

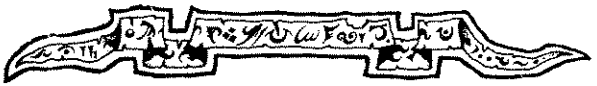
Se ríen cuando sacas tu arma. Uno de ellos abre los ojos y un chorro de fuego rojo sale disparado por el aire y va a dar contra tu muñeca quemándote. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA y tienes que soltar el arma. Ellos avanzan hacia ti y te rodean. Tu única opción es rendirte. Te llevan a empujones (con tu arma) a un edificio cuadrado y te meten en él. Otra criatura, semejante a tus apresadores pero algo mayor, habla con ellos. Al parecer es su cárcel y te encierran en una celda. Pasa al **143.**

193

El dios te habla a través de la boca del ídolo.

—Los guardias de la Puerta Norte son un hatajo de sinvergüenzas. ¡Ay de ti si te enfrentas a ellos! Carecen de escrúpulos y se preocupan más de su propio beneficio que de la seguridad de la ciudad. Quizá puedas distraerlos con un encantamiento. De otro modo, ofréceles 3 Doblones de oro a cada uno para que hagan la vista gorda cuando tú te acerques a la puerta.

Tomas nota cuidadosamente de esta información y abandonas el templo. Pasa al **109.**



194

El hombre no se cree tu historia. Advierte que está enfadándose. Para demostrarle que no pretendes causarle ningún daño, le ofreces tu arma para

que la retenga mientras habláis, pero él ya ha decidido lo que va a hacer. Pasa al **95.**

195

Registras los bolsillos del fabricante de cadenas y encuentras en ellos 10 Doblones de oro. Al parecer, fabricar cadenas es una ocupación lucrativa en Kharé. También descubres, cuidadosamente doblado en un bolsillo, un casquete de tela que puede serte útil para tus encantamientos. Al salir de la cabaña rozas con una cadena mate que te llama la atención y decides apoderarte de ella. Suma 1 punto a tu SUERTE y pasa al **203.**

196

Será mejor que te vayas de allí, pues los comelodos suelen salir a comer en grupos y es probable que haya otros en ese pasaje. ¿Qué trayecto quieres seguir?

¿Torcer primero a la izquierda y luego seguir de frente? Pasa al **298**

¿Torcer primero a la derecha, luego a la izquierda, de nuevo a la izquierda y por último a la derecha? Pasa al **174**

¿Torcer primero a la izquierda, luego a la derecha y de nuevo a la izquierda? Pasa al **42**

197

Fuera, en la calle, está instalado un mercado. ¿Quieres darte una vuelta por los puestos (pasa al **226**) o prefieres seguir por esa calle para salir del centro de Kharé (pasa al **83**)?

198

El sol del amanecer empieza a animar las calles de Kharé. Sigues andando por la calle hasta que

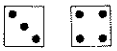
llegas a una plaza en el centro de la cual extrañas criaturas rodean una especie de monumento. Te diriges hacia él para examinarlo más de cerca. El monumento tiene un gran arco de entrada y debe de albergar algo muy importante a juzgar por el modo como los mirones lo contemplan. Se trata de tipos raros, delgados y zanquilargos, con las caras también alargadas. Y sus ojos parecen estar permanentemente cerrados. ¿Quieres inspeccionar más detenidamente el monumento (pasa al **204**) o evitar ese lugar y dar un rodeo para ir al otro lado de la plaza (pasa al **50**)?

199

Si has comprado provisiones, mételas en la mochila para comerlas más tarde. El panal de abejas es eso exactamente. Hay en él una buena cantidad de cera. En caso de que la uses para hacer encantamientos, tendrás suficiente para el resto del viaje. Si has adquirido un guantelete, pasa al **210.** De lo contrario, pasa al **272.**

200

Hay una buena cantidad de miel en el panal, suficiente para que te dure el resto del viaje en cuantos encantamientos quieras hacer. Vuelve al **264.**



201

Dejas el baile y te diriges al ring para ver si alguien desafía al campeón (pasa al **33**) o te marchas de la feria (pasa al **263**).

202

Siguiendo por la calle llegas finalmente a otro cruce, donde puedes continuar de frente (pasa al **131**) o bajar por otra calle a la derecha (pasa al **139**). ¿Qué camino eliges?

203

La cadena es estupenda. Se trata de una cadena mágica que se cierra sola y que puedes utilizar en combate. Cuando reduzcas la RESISTENCIA de tu adversario a 3 puntos o menos, puedes arrojar esta cadena sobre la debilitada víctima. La cadena se enrollará y se cerrará alrededor de su cuerpo, permitiéndote atacarla y finalizar la pelea sin temor al desquite. Por desgracia, no sabes abrir la cadena, de manera que sólo puedes usarla una vez. Sin embargo, una vez utilizada, puedes *intentar* descubrir el mecanismo oculto que la abre *Probando tu Suerte* dos veces. Si las dos veces eres afortunado, aprendes a abrirla y puedes usarla de nuevo. Pero el mecanismo no es fácil de descubrir y, cada vez que uses la cadena, debes *Probar tu Suerte* dos veces con éxito para abrirla y poder utilizarla de nuevo. Ahora tienes que marcharte de la cabaña. Pasa al **9.**

204

Subes las escaleras que conducen al monumento y tratas de obtener una buena vista de lo que hay dentro.

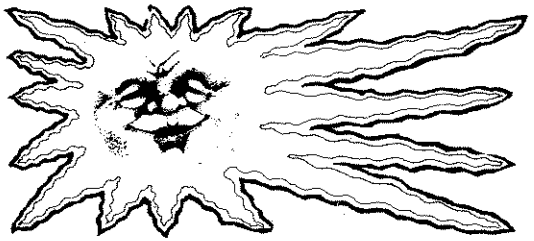
—¡Eh, sin empujar! —te dice una de las criaturas.

Te disculpas y escudriñas el interior del monumento. Ves lo que parece ser una piscina de aguas brillantes, aunque no estás seguro de que sea

realmente agua. ¿Quieres agacharte para contemplarlo mejor (pasa al **123**), preguntar a uno de los mirones qué es aquello (pasa al **116**) o retirarte y abandonar la plaza (pasa al **275**)?

205

¿Por dónde empezarás? El templo está adornado con tantos objetos valiosos que no sabes de cuáles apoderarte. Esculturas, bandejas, candelabros y escudos de oro te rodean por todas partes. Te acercas a una mesa cubierta con un paño de seda sobre la que hay una jarra de cristal y cuatro copas de oro. Tomas en tus manos una de éstas y le das vueltas para examinarla. De repente adviertes que el zumbido del viento se vuelve más intenso. Miras a tu alrededor y ves que los tapices son agitados por un fuerte viento, aunque poco antes el aire estaba en calma. Levantas la mirada hacia las gárgolas e inmediatamente dejas la copa sobre la mesa. Las cuatro se han vuelto hacia ti y lentamente cobran vida y extienden las alas. Cuando has dejado la copa en su sitio, todo se calma de nuevo y las gárgolas adoptan sus posturas anteriores. Pasa al **122.**



206

Cuando el guardián se queda dormido, abres la puerta de la celda. Recoges tu mochila y tus armas y sales de la cárcel echando a correr por la calle. El

pequeño elvin escapa contigo. Te agradece el haberle liberado y te recompensa con un encantamiento de suerte. Puedes restablecer tu puntuación de SUERTE en su nivel *Inicial*. Seguís andando durante un rato por calles retiradas y finalmente os separáis. Pasa al **135.**

207

—Extranjero, no puedo darle las gracias suficientemente —dice el mendigo—. Desde que se me impuso la maldición de la ceguera he sido atormentado por esos inicuos demonios.

Hablas con él un poco mientras los dos recobráis el aliento.

—Mi historia es un triste tránsito de la riqueza a la pobreza —te cuenta—. Hace tres años yo era el Séptimo Noble de Kharé, hasta que la maldición de la ceguera recayó sobre mí...

Le interrumpes para preguntarle si sabe algo acerca del conjuro que abre la Puerta Norte.

—¡Ay! —exclama—. ¡Claro que sé! A mí se me confió una de sus líneas. Si su plan es abandonar la ciudad por esa puerta, quizá esto le ayude. Mi memoria flaquea, pero creo que la línea era ésta:

Por la gracia de Courga y...

—duda un momento—

... y la honra del dios...

¡Maldición! ¿De qué dios?» «Por la gracia de Courga y la honra del dios *no sé cuántos*». Lo siento, extranjero. Ya le he dicho que me falla la memoria. No recuerdo qué dios era. Quizá lo averigüe en el templo de Courga, que se encuentra en esta calle, un poco más abajo. Allí puede hablar con el dios de la gracia. Pero si lo hace, arriesga su vida. Puedo darle una pista: el ojo izquierdo va primero. Más no puedo decirle.

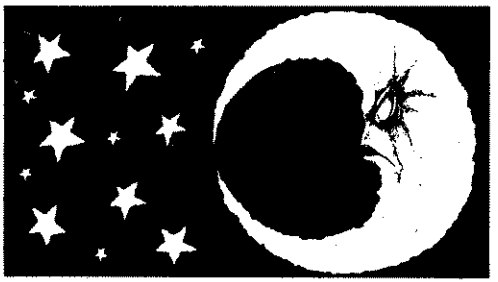
Le das las gracias y te dispones a marcharte. Pero antes de que te vayas, el mendigo te dice:

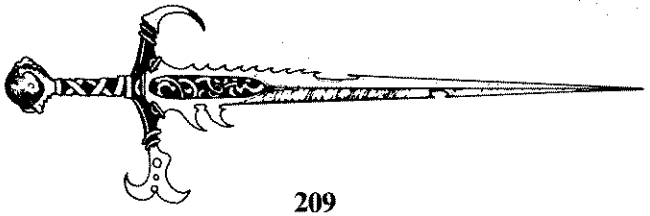
—Si se dirige hacia los Baklands, quizá esto le sirva de ayuda. Ha sido mi posesión más preciada durante muchos años, pero ahora creo que no lo usaré jamás. Nunca saldré de Kharé. Y a usted le ayudará sin duda en su viaje.

Te da un anillo de plata con forma de serpiente, que al ponértelo se enrolla alrededor de tu dedo. El mendigo cree que es un talismán que te protegerá de las serpientes. Para descubrir su verdadero poder, pasa al número de referencia **130** en la próxima aventura. El anillo es ciertamente un objeto muy valioso. Le das las gracias de nuevo y recoges tus pertenencias. Después echas a andar por la calle. Pasa al **148.**

208

Das la vuelta sigilosamente a la casa y examinas las ventanas de la parte trasera. A través de una de ellas ves un elegante estudio con las puertas cubiertas de estanterías repletas de libros. Evidentemente el propietario es un hombre culto o un mago. ¿Quieres volver a la puerta delantera (pasa al **140**) o tratas de colarte por la trasera (pasa al **172**)?





209

Todo está tranquilo mientras descansas después de la lucha. Pero de pronto un sonido hace que te vuelvas hacia el ataúd. ¡Delante de ti se alza una figura! Pero esta vez no se trata del terrible fantasma de ultratumba, sino de un hombre muy viejo.

—¿Quién es? —pregunta—. ¿Quién ha puesto fin a mi tormento?

Paseando su mirada por la cripta, sus ojos reparan en ti.

—Extranjero, estoy en deuda con usted —dice—. Durante muchos años he sufrido la maldición de llevar una vida de ultratumba. Ahora por fin mi alma puede descansar en paz. ¿Cómo puedo pagárselo?

Le hablas de tu viaje, de tus pretensiones de salir de Kharé y cruzar los Baklands. Te dice que nunca podrás abandonar Kharé sin conocer el conjuro que abre la Puerta Norte. El sabe una línea del conjuro y te la recita:

Un cerrojo de sólido bronce te asegura.

Cuando le cuentas más detalles de tu misión, te desea buena suerte.

—No puedo servirle de más ayuda —dice—, excepto con un pareado que recuerdo de antiguos tiempos. Tengo la impresión de que puede serle útil. Dice así:

Aries insomne dormirá al instante,
si buscas a quien llaman la Farsante.

No sé qué es «Aries insomne», pero ten en cuenta este consejo.

Le das las gracias por su ayuda y dejas la cripta. Ganas 2 puntos de SUERTE. Pasa al **16.**

210

El comerciante ofrecía guanteletes de malla y de cuero. ¿Cuál has comprado? ¿Uno de malla (pasa al **228**) o uno de cuero (pasa al **238**)?

211

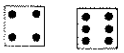
La hoja de la guillotina cae y te corta limpiamente el cuello. Tu aventura termina aquí...

212

Ahí no aparece ningún punto débil. Pero mientras lo buscas, la criatura levanta un pie y lo deja caer sobre ti. *Prueba tu Suerte*. Si eres desafortunado, pasa al **4.** Si eres afortunado, pasa al **64.**

213

Sales de la cabaña. Los guardias han desaparecido a lo lejos y puedes continuar tu camino. Un

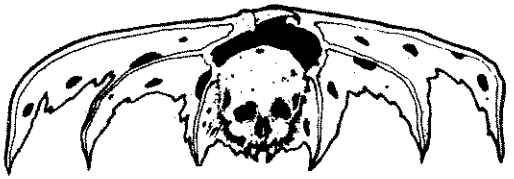


poco más adelante pasas junto a una pequeña charca. Contemplas sus aguas, y un pececillo plateado sale de detrás de una piedra y se queda mirándote. Echa burbujas por la boca: ¡parece como si te estuviera *hablando*! Permanece encima de un Doblón de oro que alguien ha debido de arrojar en la charca. ¿Quieres agacharte para ver si te *está* hablando (pasa al **320**), recoger el Doblón de oro (pasa al **85**), proseguir tu camino (pasa al **28**), o hacer un encantamiento?

SAB	LOD	LEY	MAG	TES
456	**351**	**375**	**470**	**338**

214

Conteniendo el aliento esperas a ver si has recitado el conjuro correctamente. Oyes un crujido, que se va haciendo más intenso. Sospechando una trampa, miras a tu alrededor, pero no hay nada que temer: una grieta de luz aparece en el centro de la puerta. Pasa al **511.** Has logrado abrir la Puerta Norte y esta etapa de tu viaje está a punto de concluir.



215

Si deseas registrar la habitación, tendrás que *Probar tu Suerte,* pues en el registro harás inevitablemente que las cadenas suenen y el fabricante podrá oírte. Si eres afortunado, pasa al **181.** Si eres desafortunado, pasa al **19.** Si no quieres gastar

SUERTE aqui, puedes llamar al fabricante de cadenas (pasa al **280**) o abandonar la cabaña (pasa al **9**).

216

—Si desea encontrar una posada donde hacer noche —dice—, y si yo fuera usted, *no* torcería a la derecha en el próximo cruce.

Le das las gracias por su consejo y tratas de descifrar su respuesta cuando te acercas al cruce. ¡Recuerda que es un incorregible embustero! Pasa al **144.**

217

Arrojas al pozo una moneda y esperas varios segundos hasta que oyes cómo choca contra el agua en el fondo. El pozo es al parecer muy profundo. La voz canta de nuevo:

Con una moneda más
dos deseos lograrás.

¿Quieres echar al pozo otra moneda? Si es así, pasa al **152.** Si no, puedes continuar tu camino (pasa al **319**).

218

Inspeccionas los alrededores del edificio y consideras tus posibilidades. Un ruido de pasos detrás de ti te hace volverte, pero demasiado tarde. Dos manos te agarran por las muñecas y, al levantar la mirada, ves el rostro de un guardia que va cubierto con una armadura y se ríe maliciosamente. Te

sujeta con fuerza y te obliga a caminar y doblar la esquina. Abre la puerta del edificio y te empuja adentro. La cerradura se cierra detrás de ti. Pasa al **254.**

219

De la vitrina ha caído a tus pies una manzana rosada. Parece un fruto apetitoso y lo metes en tu mochila con las demás provisiones. Sin embargo, no sabes que la manzana se pudre por completo dentro de la mochila. La próxima vez que abras la mochila para comer, descubrirás que la manzana ha corrompido a las demás provisiones y has perdido una comida (si en ese momento no tienes provisiones, la manzana pocha simplemente te ensucia la mochila). Sales de la tienda y continúas tu viaje. Pasa al **160.**

220

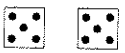
Prueba tu Suerte. Si eres afortunado, pasa al **106.** Si eres desafortunado, pasa al **6.**

221

En el pote hay 18 Doblones de oro. Los sacas y abres tu bolsa. Un chasquido te hace detenerte en seco. La estatua está cobrando vida y uno de sus brazos se extiende hacia ti. Das un brinco a un lado, eludiendo por poco el golpe de la palma de su mano y rodando por el suelo. Te pones en pie y adviertes que la estatua de bronce ha saltado de su pedestal y avanza hacia ti. ¿Quieres hacer un encantamiento (pasa al **22**) o enfrentarte a ella con tu arma (pasa al **299**)?

222

Una voz familiar te saluda desde el otro extremo del local.



—¡Hola, compañero de viaje! —dice la voz.

Te vuelves y sonríes al reconocer el rostro de Flanker el asesino.

—Amigo mío, no puedo quedarme aquí contigo —sigue diciendo; se marchaba ya con dos tipos de dudoso aspecto—. ¿Cómo te ha ido desde que nos encontramos en Torrepani? En esta posada puedes descansar, pero ¿andas mal de dinero? Acabo de tener una racha de buena suerte en los salones de juego de Vlada y esta noche nado en la abundancia. Toma, aquí tienes suficiente dinero para echar un trago y alquilar una habitación —te da 5 Doblones de oro—. Ten cuidado con la cerveza de este local. Una jarra te refresca, dos te ponen alegre, pero tres te dejan fuera de juego por el resto de la noche. Bueno, hasta más ver.

Se reúne con sus compañeros y los tres se van agarrados del brazo, brincando y cantando. Sospechas que Flanker ha debido de beberse dos jarras de cerveza. Vuelve ahora al **110** y decide lo que vas a hacer.

223

Das un paso hacia adelante para marcharte. Pero él agarra un arco de la pared, pone en él una flecha y te apunta directamente.

—No escapará a Vangorn el Asesino —dice complacido.

Luego tensa la cuerda del arco. Puedes sacar tu arma y atacarle (pasa al **13**) o hacer un encantamiento:

LEY	PAR	MUR	SUD	GOM
493	**366**	**383**	**509**	**455**

224

Buscas indicios de trampas. Al subir los escalones que conducen al altar te detienes ante un grande y extraño círculo tejido en el dibujo de la

alfombra. Para verificar tus sospechas, arrojas una piedrecilla sobre el círculo y sonríes al ver cómo desaparece. Has descubierto una trampa que sin duda te habría tragado al pisarla. Recuerda evitar ese punto. ¿Quieres ahora buscar objetos de valor que merezca la pena robar (pasa al **205**), registrar a ver si encuentras señales de vida (pasa al **168**) o subir hasta el altar (pasa al **122**)?

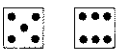
225

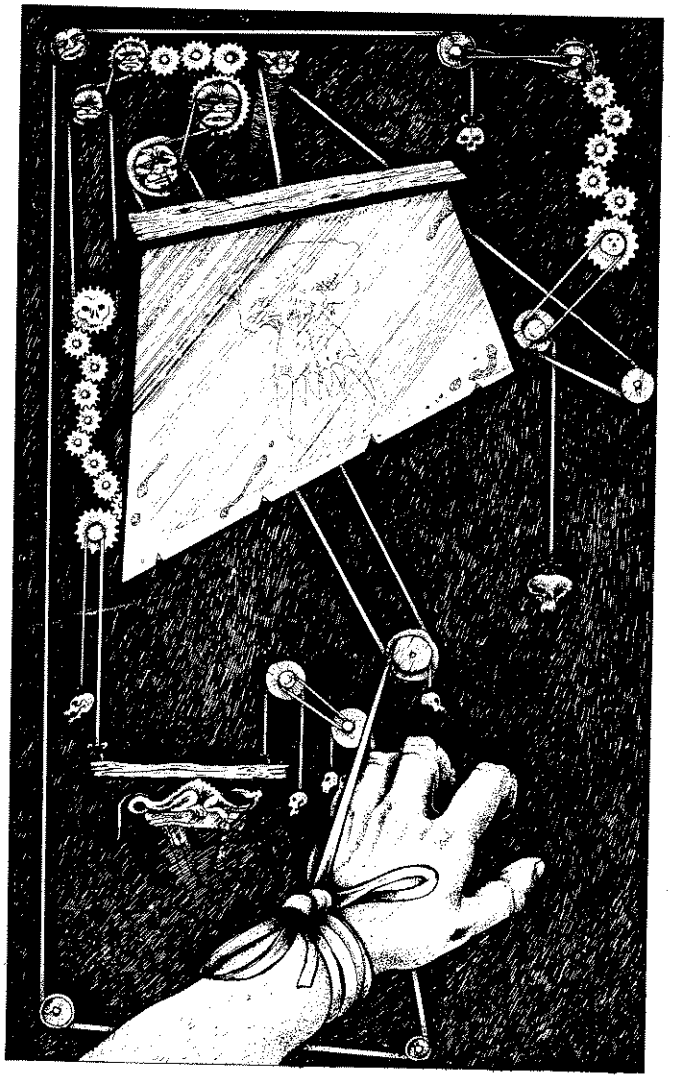
Reaparece minutos más tarde y, abriéndote la puerta, te deja entrar. Se acerca rápidamente a ti y te dice que le sigas por el pasadizo abovedado de la muralla y luego a lo largo de la misma. De repente sientes que unas poderosas manos te agarran por la cintura y los brazos. Forcejeas para librarte, pero te sujetan tres guardias, que te llevan a rastras hacia un gran edificio adosado a la muralla. Si has sobornado al guardia, pasa al **36.** Si no, pasa al **291.**

226

En el mercado se venden comestibles, armas y baratijas. Puedes comprar provisiones para tu viaje al precio de 3 Doblones de oro por comida. Dos armas atraen tu interés: un arco con un carcaj de flechas terminadas en puntas de plata, que cuesta 5 Doblones de oro, y un estupendo espadón de doble filo, que vale 4 Doblones de oro. Pensando en tu viaje a través de los Baklands, te interesan también yesca para hacer fuego (2 Doblones de oro) y una botella de antídoto contra mordeduras de serpiente (3 Doblones de oro). Compra los artículos que quieras, o que puedas, y pasa al **162.**

Ganas 5 Doblones de oro





227

Tienes un extraño sueño: en él has sido capturado por un torturador con imaginación sádica que trama contra ti toda suerte de destinos funestos. Te despiertas sobresaltado y envuelto en sudor frío.

Está amaneciendo y la luz del alba, entrando por la ventana, ilumina tu habitación. Sobre tu cabeza divisas algo que te hace estremecer. Fuertes correas te atan a la cama dificultando tus movimientos y encima de tu cuello pende la afilada y pesada hoja de una guillotina. Una risa sofocada al lado de tu cama atrae tu atención: tus ojos encuentran la mirada bizca del posadero, que se ríe a carcajadas. Busca carne para el estofado del día y tú puedes proporcionársela. Quizá no le guste matar él mismo a otros seres, o quizá se complace en prolongar tu sufrimiento. Sea por lo que fuere, te ha dejado una posibilidad de escapar, anudándote una cuerda alrededor de tu muñeca. El posadero desata el nudo y sientes un peso en tu mano. Puedes tirar de la cuerda o soltarla. Una de estas opciones significa tu muerte segura; la otra elevará la hoja y te permitirá sentarte y librarte de las ataduras. El risueño posadero está evidentemente loco y no te ayudará. ¿Vas a tirar de la cuerda (pasa al **211**) o a soltarla (pasa al **15**)?

228

Con el guantelete de malla puesto experimentas una extraña confianza y sientes que el arma es más ligera en tu mano. Estás convencido de que tu capacidad combativa aumentará con ese guantelete. Sin embargo, este sentimiento es una ilusión mágica causada por el guantelete y de hecho tu habilidad en la lucha disminuye (resta 1 punto de la Fuerza de Ataque que obtengas para ti con los dados en el próximo combate). Después de ese

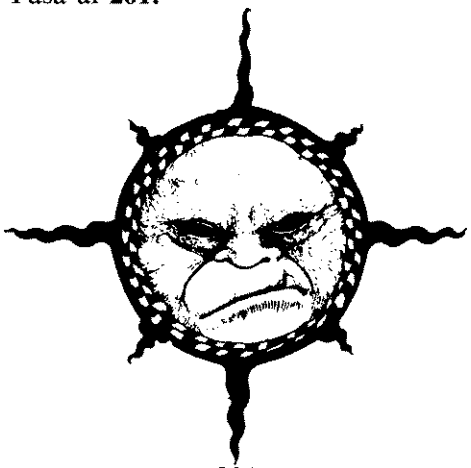
combate descubrirás la maldición del guantelete y lo desecharás. Recuérdalo. ¿Has comprado también el frasco lleno de polvo? Si es así, pasa al **247**; de lo contrario, pasa al **259.**

229

El anciano toma tu arma y la deja junto a la puerta. Parece sinceramente amistoso y se presenta como Lortag el Mayor, maestro y sabio. Le sigues hasta su estudio. Pasa al **336.**

230

Te retiras del baile metiéndote entre los espectadores, que te insultan y se burlan de ti. Alguien te da un rodillazo en un muslo haciéndote estremecer de dolor y causándote un daño de 2 puntos de RESISTENCIA. Finalmente consigues zafarte de esta gente. Pasa al **201.**



231

Besas al ídolo en los labios. Al hacerlo, oyes un leve chasquido. Tus ojos se dilatan de espanto al sentir un pinchazo en el fondo de la garganta. Intentas gritar, pero el veneno de la punta del

dardo que ha sido disparado desde la boca de oro del ídolo a la tuya actúa muy rápidamente y te hace enmudecer. Caes sin sentido al suelo en una oscuridad de la que nunca despertarás. Tu viaje ha terminado en este templo. Tal es el precio que pagan los que se equivocan en el ritual de besar al dios Courga.

232

Te encuentras al final de un callejón sin salida. Las pisadas de tus perseguidores se aproximan. Será inevitable la lucha. Cuando ellos doblan la esquina, te preparas para combatir. Pasa al **103.**

233

A medida que avanzas por esa calle, adviertes que las cabañas son más pequeñas. La calle bulle de enanos y otros tipos de escasa altura. Por las miradas despectivas que te dirigen al pasar, parece que no muestran demasiada amabilidad hacia los extranjeros de talla humana. Puedes detenerte en los grandes almacenes que hay en el centro de esa zona (pasa al **149**) o puedes seguir adelante (pasa al **153**). Un poco más lejos, en la misma calle, ves un grupito que rodea a dos criaturas que se están peleando. Si quieres averiguar qué ocurre, pasa al **98.**

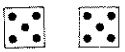
234

La pelea comienza. Debes resolver este combate entre el Bárbaro y el Ogro:

Bárbaro	DESTREZA 7	RESISTENCIA 8
Ogro	DESTREZA 9	RESISTENCIA 12

Si has hecho una apuesta y el combate se desa-

Ganas 5 Doblones de oro



rrolla en contra del combatiente por el que has apostado, puedes hacer un encantamiento para ayudarle:

FAL	BAL	SOL	TOR	YAG
469	**369**	**416**	**507**	**460**

Después de la pelea, pasa al **136,** acordándote de reclamar tus ganancias si has apostado y acertado el ganador.

235

Una vez más eres afortunado y el fabricante de cadenas no te oye. Pero no ha dejado su cabaña indefensa. Cuando cruzas la habitación, una malla de cadenas cae del techo y te enredas en ella. Los esfuerzos que haces por librarte sólo consiguen enmarañarte más en la malla. ¿Quieres esperar a ver qué sucede (pasa al **154**) o prefieres realizar un encantamiento para tratar de librarte?

FOR	SAB	GIG	MUR	RIS
494	**481**	**388**	**353**	**415**

236

Das un trago y te limpias la espuma de los labios.

—Como le estaba diciendo —prosigue el hombre—, otro lugar en el que hay que tener cuidado es el barrio de las Trampas de los Portales, en la orilla más distante del Jabaji. Los nobles viven en la parte norte de la ciudad y se protegen con compuertas mágicas. Si cae en una de esas trampas, ¡quién sabe a dónde iría a parar!

El tono de su voz cambia y sus ojos se estrechan.

—Pero usted, mi engreído amigo, nunca llegará a la parte norte. Vangorn el Asesino reclama otra víctima.

Se ríe estruendosamente y sientes un dolor punzante en el estómago. ¡Te ha envenenado! Te

espera la muerte en unos minutos a menos que hagas un encantamiento:

MAG	PAR	CAF	FOR	VIK
430	**376**	**484**	**406**	**340**

También puedes pedir ayuda a Libra si todavía no lo has hecho en esta aventura (pasa al **129**).

237

¿Quieres torcer a la izquierda (pasa al **300**) o continuar de frente (pasa al **233**)?

238

Has comprado un guantelete de cuero que está dotado de un poder mágico para ayudar a su propietario en momentos de dificultad. Mientras lleves puesto este guantelete durante un combate te servirá de ayuda, pero sólo si tu RESISTENCIA ha descendido a menos de 5 puntos. Si estás librando un combate y tu RESISTENCIA es menor de 5, puedes volver a echar un dado otra vez para determinar tu Fuerza de Ataque (por ejemplo, si sacas un cinco y un uno, puedes tirar de nuevo el dado con el que has sacado el uno). Toma nota de esto.

¿Has comprado también el frasco lleno de polvo? Si es así, pasa al **247**. De lo contrario, pasa al **259.**

239

Más allá de esa pequeña barriada de las afueras, encuentras un campillo rodeado por una tosca valla de madera. Dentro hozan media docena de cerdos, bastante apartados de un grupo de criaturas que están acurrucadas alrededor de una hoguera.

¿Quieres saltar la valla y acercarte a ellas para ver qué hacen (pasa al **307**) o prefieres ignorarlas y continuar tu camino (pasa al **62**)?

240

Entras en la tienda y un hombre mugriento y barbudo te saluda:

—Bienvenido, bienvenido, amigo mío —dice con cierto exceso de entusiasmo—. Veamos qué premio quiere ganar. ¡En el Gabinete de la Fortuna del honrado Hanna nadie pierde!

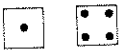
Te conduce hasta una gran vitrina de cristal. Dentro de ella hay toda clase de artículos: joyas, libros, monedas, bolsas y alimentos. Un geniecillo está encerrado en la vitrina.

—Por sólo 2 Doblones de oro, amigo mío, podrá ver qué le depara mi mascota.

Si deseas probar suerte, entrégale 2 Doblones de oro y pasa al **318.** Si sospechas que se trata de una estafa y no quieres probar suerte, puedes marcharte y continuar tu camino (pasa al **160**).

241

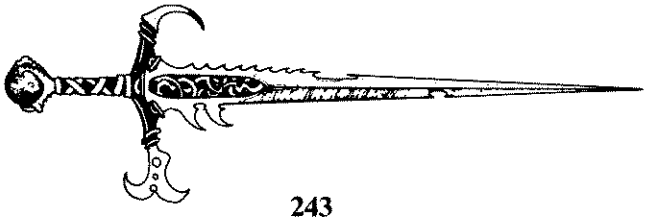
Recitas el conjuro y esperas. Un escalofrío te recorre la espalda cuando oyes un crujido proveniente de la puerta. Pero la puerta no se abre ante



ti, sino que de un cajetín de madera situado sobre el marco sale una humareda espectral que salta en el aire como una marioneta y, al contemplarla, te quedas atónito. De repente el humo se abalanza sobre ti y, antes de que puedas reaccionar, te ha tragado. Toses y sudas preso del pánico al comprobar que es un ESPECTRO SULFUREO, cuyos gases venenosos te están asfixiando. Como te habían advertido, la Puerta Norte de Kharé tiene sus propias defensas y los no iniciados que intentan abrirla arriesgan su vida. La tuya acabas de perderla...

242

Tratas desesperadamente de entablar conversación, pero las respuestas de los fumadores son muy vagas y te ofrecen poca información de valor. Les preguntas si conocen a algún maestro de escuela en esa zona. Se miran con aire estúpido y uno de ellos asiente con la cabeza y apunta con la mano a la calle delante de ti. Es inútil continuar esa conversación y te marchas. Pasa al **213.**



243

Cuando empuñas el arma, la criatura lanza un fuerte bramido y arremete contra ti. Debes combatir contra este FLAGELADO, que te ataca agitando la cabeza violentamente de un lado a otro. Al hacerlo, sus largos tentáculos oscilan a tu alrededor. Si te atrapan, te estrangularán. Resuelve el combate:

Flagelado	DESTREZA 6	RESISTENCIA 7

Cuando te cause la primera herida, pasa al **114.** Si derrotas a esta criatura sin que sufras ningún daño, puedes sacar la caja de debajo de la mesa. Pasa al **29.**

244

Sigues caminando por la calle, que describe una curva. Unos doscientos metros delante de ti ves una gran muchedumbre de personas —y de extrañas criaturas— que se extienden a ambos lados de la calle. En una explanada han sido instaladas varias tiendas, unidas por hileras de banderas de colores. Debe de tratarse de una especie de feria. Decides acercarte para ver qué ocurre.

Te mezclas con la multitud y contemplas diversos espectáculos. Un grupo de músicos toca una alegre melodía a cuyo son danza una compañía de bailarines. En otra parte un enano exhibe un oso amaestrado que baila atado a una correa. Y desde un ring montado bajo una lona, un rufián busca contendientes que se enfrenten a su campeón. ¿Qué vas a hacer?

¿Contemplar a los bailarines?	Pasa al **261**
¿Contemplar al oso danzarín?	Pasa al **269**
¿Probar suerte luchando con el campeón?	Pasa al **33**
¿Marcharte de la feria?	Pasa al **263**

245

Los cazadores furtivos forman un grupo heterogéneo e ignoran el hecho de que eres un desconocido. Te cuentan algunas historietas y chistes y se alegran de compartir contigo el cerdo. Te dan una gran loncha de pata de cerdo para que te la comas. Pero al intentar hacerlo te tragas de golpe un primer bocado que está demasiado caliente para ti.

Sientes un fuerte ardor en el estómago y te agachas agarrándote la cintura. La carne caliente de cerdo te ha quemado el estómago: pierdes 1 punto de RESISTENCIA y no puedes comer nada más durante el resto del día (si se te ofrece la opción de comer, no puedes elegirla). Das las gracias al grupo reunido alrededor del fuego y, tambaleándote y dolorido, vuelves a la calle. Pasa al **62.**

246

Se miran unos a otros y menean la cabeza. Nunca han oído hablar de Vik. Uno de ellos grita:

—¡Otro Doblón de oro!

Y los demás le hacen coro, tendiéndote las manos y pidiéndote más dinero. Pasa al **329.**

247

El polvo que hay dentro del frasco no es en realidad polvo, sino granos de arena. Puedes volver a colocar el tapón en su sitio y quedarte con el frasco. Pasa al **259.**

248

—Hermanos y hermanas —proclama el sacerdote—, tenemos un nuevo converso al dios de la Maldad.

Según lo convenido, debes renunciar a tu fe en Libra y adorar a Slangg. Esto significa que no podrás pedir ayuda a Libra. En el resto de tu aventura cuentas sólo con tus propios recursos. Después de pronunciar tus votos, puedes abandonar la capilla. Pierdes 2 puntos de SUERTE. Pasa al **165.**

249

La puerta gira sobre sus goznes y tú saltas dentro de la pequeña cripta. Está vacía. Pero de la pared del fondo arranca una estrecha escalera de piedra que conduce a un nivel inferior. ¿Quieres bajar esa

escalera (pasa al **164**) o estás ya harto de ese lugar y prefieres marcharte (pasa al **16**)?

250

Respiras profundamente y te sumerges en el montón de porquería. Cuando de nuevo sacas la cabeza, el diluvio ha pasado y puedes salir de esa apurada situación. La experiencia te ha mareado y debes restar 3 puntos de tu RESISTENCIA. Te limpias lo mejor que puedes y tratas de encontrar la salida. ¿Qué quieres hacer?

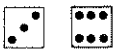
¿Continuar de frente, torcer luego a la derecha y después otra vez a la derecha?	Pasa al **298**
¿Continuar de frente, torcer luego a la izquierda y después otra vez a la izquierda?	Pasa al **42**
¿Continuar de frente, torcer a la izquierda y después seguir todo derecho?	Pasa al **174**

251

Al registrar sus bolsillos, encuentras 5 Doblones de oro. Un ruido fuera te sobresalta y te vuelves hacia la puerta. ¿Quieres averiguar de qué se trata (pasa al **213**) o prefieres no hacer caso del ruido y seguir examinando la habitación (pasa al **305**)?

252

Como sugiere el mensaje, debes besar al ídolo en la cara. ¿Dónde le quieres besar primero: en la frente (pasa al **314**), en el ojo derecho (pasa al **2**), en el ojo izquierdo (pasa al **284**), en la mejilla derecha (pasa al **334**), en la mejilla izquierda (pasa al **88**), en la nariz (pasa al **296**) o en los labios (pasa al **231**)?



253

Te paga otra jarra de cerveza y de nuevo bebes con él. Suma 2 puntos a tu RESISTENCIA, pues te sientes alegre y los dos reís de buena gana. El conoce muy bien la ciudad. Le presionas para que te dé más información sobre los poseedores de las líneas del conjuro pero, aparte de decirte que uno de ellos perdió recientemente el favor del Tercer Noble de Kharé (del que se rumorea que es un vampiro) y que ahora sufre una maldición consistente en llevar una vida de ultratumba, apenas sabe nada más. Te muestras interesado en la historia de uno de sus amigos, que intentó hablar a Courga, un dios, y fue matado en el templo por atreverse a besar al dios en una mejilla. También te cuenta algunas de sus aventuras en alta mar. Te invita a otra cerveza. ¿Deseas invitarle tú a él (pasa al **306**) o le dices que debes irte a dormir (pasa al **86**)?

254

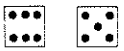
Te encuentras en un edificio de piedra con las ventanas enrejadas. Un banco apoyado en una de las paredes es el único mueble que hay en la habitación y en el banco está sentado un anciano vestido con sucio ropaje. Se levanta para saludarte y te tiende la mano derecha. Observas que es la única que tiene, pues la manga izquierda le cuelga fláccida a un lado.

—¿Qué le trae a este horrible lugar? —te pregunta.

Le dices que pretendes abandonar la ciudad y él asiente con un movimiento de cabeza.

—Entonces supongo que es usted un brujo, extranjero. Esa era mi profesión antes de que el destino, con la pequeña ayuda de un ogro de las minas de Schanker, pusiera fin a mis ambiciones y

Ganas 10 Doblones de oro



a mi carrera —señala el brazo que le falta—. Sólo un hechicero puede conocer el conjuro que hace falta para pasar por la Puerta Norte.

Te muestras un tanto extrañado.

—¿Usted conoce el conjuro, no? —te pregunta.

Como tu expresión sigue siendo de extrañeza, sus ojos se agrandan y menea la cabeza.

—Entonces será mejor que le explique...

A continuación te cuenta que la Puerta Norte está cerrada por arte de magia para proteger a la ciudad de los invasores procedentes de los Baklands. La cerradura mágica sólo se abre cuando un determinado conjuro mágico es recitado delante de ella. La única persona que conoce el conjuro completo es el Noble Primero de Kharé, aunque otros cuatro ciudadanos notables conocen cada uno una de las cuatro líneas de que consta el conjuro. Esto impide que uno de ellos pueda él solo abrir la puerta, lo que garantiza la seguridad de Kharé. Le preguntas quiénes son esos «ciudadanos notables», pero él sabe muy poco acerca de ellos. Sin embargo, ha oído decir que uno es un maestro de escuela.

También le preguntas acerca del edificio en que estáis y te tranquiliza. Los guardias volverán dentro de un día, más o menos, para liberarte una vez que hayan verificado que no eres un enemigo de la ciudad. ¿Quieres esperar a su vuelta (pasa al **260**) o prefieres hacer un encantamiento para liberarte?

RAY	PUM	FIX	PAR	FIL
371	**504**	**486**	**432**	**344**

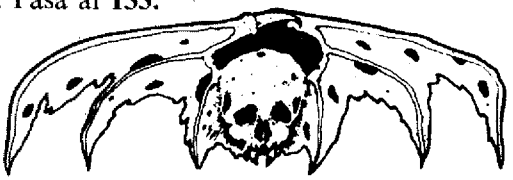
255

—¡Ese símbolo! —exclama en tono de burla—. ¿Por qué? Hasta mis propios alumnos verían que ése no es el símbolo que falta en la secuencia. ¡Válgame Dios! Creo que va a necesitar mucha suerte para concluir con éxito su viaje.

Se ríe ruidosamente. Decides que es hora de partir.

—Antes de que se vaya, amigo mío, le daré algo que le proporcionará la buena suerte que necesita. Tenga.

Te da una pequeña torta de avena y te dice que, si comes la mitad de esa torta, tu buena suerte está garantizada en todo momento. En lo que te queda de viaje, cuando tengas que *Probar tu Suerte*, en lugar de hacerlo puedes comerte la torta. Si lo haces, automáticamente serás afortunado sin tener que echar los dados ni restar ningún punto de tu SUERTE. La torta te servirá dos veces, tomándote la mitad en cada una de ellas. Le agradeces su amabilidad y te marchas de la casa recogiendo tu arma al salir. Pasa al **133**.



256

Te acercas al cuerpo que yace en el suelo. Nadie en la calle parece reparar en él ni en ti cuando te agachas para examinarlo. Poniéndole la mano en un hombro lo agitas. No obtienes respuesta. Le agarras de los brazos y le das la vuelta. Al ver su cara, saltas hacia atrás espantado.

¡Tienes ante ti un cadáver medio putrefacto! La mitad de la cabeza es una calavera y la otra mitad carne podrida. Lanzas un grito de horror. Al volverte y separarte de la espantosa cara, una malvada sonrisa se extiende por lo que queda de los labios del cadáver y éste se pone en pie de un salto. Se abalanza sobre ti sin darte tiempo para sacar tu arma y defenderte:

Cadáver viviente	DESTREZA 6	RESISTENCIA 6

Debes combatir contra esta criatura. Cuando le hayas asestado el primer golpe, pasa al **11.**

257

¿Qué encantamiento eliges?

TUR	BAM	BAG	TES	CIR
417	**347**	**398**	**445**	**342**

Si no conoces ninguno de estos encantamientos, debes sacar tu arma y combatir. Pasa al **243.**

258

Prueba tu Suerte. Si eres afortunado, salvas el círculo y aterrizas bajo el arco de la puerta (pasa al **317**). Si eres desafortunado, no logras saltar por encima del círculo (pasa al **288**).

259

¿Has comprado la poción de misterio? Si es así, puedes beberte ese líquido (pasa al **281**). Si no lo has comprado, pasa al **170.**

260

Esperas durante el resto del día, pero los guardias no vuelven. Cuando cae la noche debes decidir si vas a cenar y dormir. ¿Quieres tomar algunas de tus provisiones? En caso afirmativo pasa al **308.** Si no quieres o no puedes, pasa al **333.**

261

Mezclándote con la multitud, contemplas cómo los bailarines danzan al son de los músicos. La música sube de tono y el gentío la acompaña con palmadas. Admirando la habilidad de los bailarines, tú también te dejas llevar por el ritmo y

empiezas a batir palmas y a golpear el suelo con los pies. Suma 1 punto a tu RESISTENCIA por esta diversión. Los bailarines giran alrededor del público y agarran a uno o dos de los espectadores arrastrándoles al baile con gran regocijo de los demás. Un bailarín te agarra y tira de ti sacándote al círculo. ¿Quieres participar en el baile (pasa al **17**) o te zafas del bailarín no deseando azararte (pasa al **40**)?

262

Echa un dado para ver qué consiguen robarte.

1, 2 ó 3. Te roban 3 Doblones de oro (o todos los que posees, si tienes menos de 3).

4 ó 5. Te roban todas las Provisiones.

6. Te roban el objeto *más grande* que llevas en la mochila.

Si al *Probar tu Suerte* sacaste dos seises, logran soltar las correas de la mochila y se la llevan entera, echando a correr calle abajo. Los sigues y encuentras la mochila abandonada y vacía. ¡Has perdido todas tus posesiones!

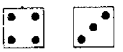
Si has perdido algo de valor, puedes hacer un encantamiento para tratar de recobrarlo:

TEL	RAN	FAL	COP	DUN
448	**396**	**404**	**506**	**426**

En otro caso, pasa al **61.**

263

Te marchas de la feria, pero al pasar junto a una de las tiendas te llama la atención un interesante letrero:



GABINETE DE LA FORTUNA.
PRUEBE SU SUERTE.
PRECIO TOTAL: SOLO 2 DOBLONES DE ORO.

Si quieres ver qué hay dentro, pasa al **240.** Si no, pasa al **160.**

264

—Bien, bien —dice el gnomo con voz chillona—. Veamos qué intercambios puedo proponerle hoy.

Los objetos que puede ofrecerte están mencionados abajo. Debes seleccionar cuatro artículos de tu propio equipo (que no sean dinero, provisiones ni armas) y hacer con ellos una lista, asignando a cada uno un número distinto entre el 2 y el 5. Puedes elegir dos de los objetos que él te oferta. Para cada elección, echa un dado. Si sacas:

1. No le interesa nada de lo que tú le ofreces. En cambio desea otro artículo de tu equipo (que tú no has incluido en la lista de artículos para cambiar por los suyos).
2-5. Acepta el artículo que le ofreces, que corresponde al número que tú le has asignado.
6. Desea dos artículos tuyos a cambio de uno suyo. Echa de nuevo el dado dos veces (sin hacer caso de los unos y los seises) para ver cuáles desea.

Si quieres conseguir dos de sus objetos y, al tirar el dado por segunda vez, sacas el número de un artículo tuyo que ya le has dado, has tenido suerte y él te entrega el segundo objeto sin pedirte nada a cambio.

Si no tienes suficientes objetos en el equipo o no deseas desprenderte de tus posesiones, puedes hacer un encantamiento:

MED	MAG	DUN	TES	VOL
419	**360**	**386**	**490**	**457**

El gnomo te ofrece los siguientes artículos, de los que puedes elegir dos:

Una flauta de caña de bambú (**304**).
Una bolsa con dientes de duende (**45**).
Un talismán de buena suerte (**20**).
Una brújula encantada (**107**).
Una gran mochila (**166**).
Cera de abejas (**200**).

Los números entre paréntesis detrás de cada artículo son las referencias a las que debes pasar si lo adquieres. Cuando hayas acabado de negociar con el pequeño gnomo, pasa al **158.**

265

No encuentras el punto débil. El gigante de bronce te asesta un fuerte golpe, lanzándote por los aires. Pierdes 4 puntos de RESISTENCIA. Vuelve al **326** y elige de nuevo.

266

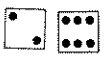
Acercas el oído a la boca del ídolo para escuchar la respuesta del dios.

—Extranjero —dice—, no te espera ningún destino en los Baklands. No tienes suficiente información sobre el conjuro que se necesita para abrir la Puerta Norte. Debes volver sobre tus pasos y comenzar el viaje de nuevo.

Esta respuesta es decepcionante en verdad. Puedes empezar otra vez la aventura o dirigirte a la Puerta Norte en la esperanza de que el dios se haya equivocado (pasa al **109**).

267

¿Comiste en el día de ayer? Si no lo hiciste, ahora estás hambriento y tienes que restar 3 puntos de tu



RESISTENCIA. Si comiste, no sufres ninguna penalización. Pasa al **325.**

268

El caballo corre al galope por la calle por la que tú has llegado hasta allí y te agarras desesperadamente a la silla. Se dirige hacia un grupo disperso de cabañas cuando una pequeña criatura escamosa cruza la calle delante de él y le hace encabritarse. Te deslizas por los cuartos traseros del animal y aterrizas en el suelo. Por fortuna estás ileso. El caballo relincha y, cuando te levantas, emprende una veloz carrera por otra calle. ¿Quieres acercarte a una cabaña a la izquierda de la calle (pasa al **66**) o a otra a mano derecha (pasa al **171**)? Si lo prefieres, puedes ignorarlas y continuar tu camino (pasa al **294**).

269

Un grupo de gente se ha congregado alrededor del enano y su oso. Con una mano el enano sostiene una correa que está atada al morro del oso mediante una anilla. Tirando de ella, puede hacer que el oso dé vueltas tambaleándose en una especie de danza. Con la otra mano el enano se lleva una pequeña flauta a los labios y toca una alegre melodía. El oso no es en modo alguno un bailarín elegante y el público se ríe ruidosamente de sus torpes pasos. Contemplas el espectáculo durante varios minutos. De repente se oye el grito de uno de los espectadores:

—¡Mi dinero ha desaparecido! *¡Al ratero!* ¡Detengan al ratero!

Tú y el resto de los espectadores os volvéis hacia el que grita. Ves a una pequeña criatura que sale corriendo de entre el público, se aleja por la calle y se mete en una de las tiendas. Pocas esperanzas

existen de atraparla. Te das la vuelta a tiempo de ver cómo el enano y su oso se desvanecen. El espectáculo no era más que una ilusión creada para distraer a la gente mientras el ratero les roba el dinero. Otras criaturas del público inspeccionan su bolsa y sus bolsillos y varias de ellas comprueban que han sido víctimas del ladrón. ¿Conservas tu dinero? *Prueba tu Suerte.* Si eres afortunado, pasa al **63.** Si eres desafortunado, pasa al **177.**

270

Caes lentamente flotando en el aire, dando vueltas y más vueltas... La oscuridad es total y no ves nada. De pronto, como si descendieras por un túnel, divisas a lo lejos un punto de luz que se va haciendo mayor a medida que te acercas a él. Finalmente aterrizas... para enfrentarte con una situación casi peor que la misma muerte.

Es evidente que te encuentras en las alcantarillas subterráneas de Kharé. Túneles desaparecen en todas direcciones y el hedor es insoportable. Has ido a parar dentro de un montón asqueroso de increíbles inmundicias: cieno, excrementos, lodo, heces y estiércol que te llegan hasta el cuello. Antes siquiera de que puedas intentar salir de este cenagal, un chapoteo a tu izquierda hace que fijes tu atención en un conducto que hay en la pared junto a tu oído. Un torrente se verterá sobre tu cara. Debes tomar rápidamente una decisión: *¿quieres sumergirte en el montón de porquería para evitar el vertido?* En caso afirmativo, pasa al **250.** Si no tienes aguante para hacerlo, pasa al **327.**

271

Te acercas a la Puerta Norte de Kharé, que está en completa oscuridad. A unos cuantos metros de la puerta te paras en seco al oír una voz fantasmal que te habla:

—¡Alto, extranjero! —retumba la voz.

Miras a tu alrededor, pero no ves a nadie. ¡Es la puerta la que te está hablando!

—No puedes pasar por esta puerta, pues está cerrada con un encantamiento mágico. Si no conoces el conjuro que la abre, tu siguiente paso hacia adelante significará tu muerte instantánea.

¿Conoces las cuatro líneas del conjuro que abre la Puerta Norte? Si las conoces, disponlas en el orden correcto y pronúncialas en dirección a la puerta. En el conjuro se esconden tres números. Si los escribes en orden, obtendrás una cifra de tres dígitos. Pasa a la referencia que lleva esa cifra para ver si has recitado el conjuro correctamente. Si no conoces las cuatro líneas del conjuro, tendrás que comenzar desde el principio, esta vez estando muy atento para seguir las pistas que te conducirán a quienes conocen las líneas del conjuro...

272

¿Has comprado el frasco lleno de polvo? En caso afirmativo pasa al **247**. En caso negativo pasa al **259.**

273

Echa los dos dados. Si sacas un número total *mayor* que tu puntuación de DESTREZA, pasa al **303.** Si sacas un número total *menor* o *igual* que tu puntuación de DESTREZA, pasa al **313.**

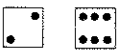
274

—¡Déjeme ver! —dice—. ¿Por qué cree que ése es el símbolo que va a continuación?

Le explicas que los otros representan los puntos de las caras de un dado. Justamente, sólo falta un número: el uno.

—¡En efecto! —exclama.

Está entusiasmado de que hayas resuelto su



problema y acepta encantado ayudarte en tu misión.

—Sólo conozco una de las líneas del conjuro que necesita —te comunica—, y dice así:

Dos llaves misteriosas por dentro te han cerrado.

No sé quién conoce las otras tres líneas, pero se trata de ciudadanos principales. En esta ciudad hay criaturas que a menudo saben más que los seres humanos, así que este regalo le será de utilidad.

Te entrega una pequeña bolsa que contiene lo que parece un envoltorio de piel verde. Lo desenvuelves y descubres que es una peluca, que puede serte útil para tus encantamientos. Le das las gracias y decides marcharte, recogiendo tu arma al salir. Restablece tu SUERTE en su puntuación *Inicial* y pasa al **133.**

275

Te retiras del monumento y cautelosamente lo rodeas para dirigirte al otro lado de la plaza. Pasa al **135.**

276

Retrocedes y los fragmentos escindidos del cadáver azotan el aire a tu alrededor sin causarte daño. Por fin se posan en el suelo y se reúnen dando al cadáver un aspecto como si hubiera sido atropellado en una carrera de carros. Una cabeza se asoma por la puerta de una cabaña cercana y te llama haciéndote señas. Algunos gnomos han presenciado el combate desde su cabaña y te dan las gracias por haber librado a la vecindad de la horripilante criatura. Sus hijos podrán ahora jugar sin peligro en la calle.

Te entregan 5 Doblones de oro como recompensa y te preguntan si pueden hacer algo en tu ayuda. Les cuentas tu misión. Están de acuerdo en que

necesitas encontrar las cuatro líneas del conjuro para salir de la ciudad y te sugieren que puedes pedir auxilio a un sacerdote que vive un poco más adelante, en la misma calle que conduce al centro de la ciudad. También te ofrecen algunos objetos que pueden serte útiles para tus encantamientos. Puedes aceptar una poción medicinal, o una bolsa que contiene tres pequeños guijarros, o un frasco con arena. Elige uno de esos objetos. Después pasa al **239.**

277

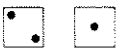
Se burlan de ti por tu forma de proceder. Tendrás que obligarles a que te devuelvan el dinero. Casualmente, uno de ellos parpadea en dirección hacia el suelo y, cuando abre los párpados, ves sus ojos: ¡son dos bolas de llamas ardientes de color rojo! ¿Quieres aprestarte a atacarles (pasa al **103**) o prefieres dejarles en paz y continuar tu camino (pasa al **89**)?

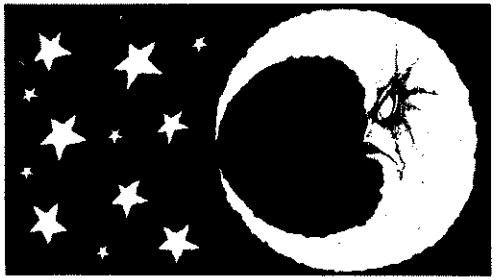
278

Ahí no tiene la gigantesca criatura ningún punto débil. La estatua te da una patada, lanzándote por los aires de manera que aterrizas sobre el pedestal. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. Vuelve al **326** y elige de nuevo.

279

A tus pies ha caído un pedazo de queso de cabra mohoso. El olor que despide es repugnante. Puedes rechazarlo o recogerlo. Si lo recoges, perderás 1 punto de RESISTENCIA mientras esté en tu poder. Te vuelves indignado hacia el hombre, pero éste se encoge de hombros y te dice que se trata de un juego de puro azar. Te marchas de la tienda y continúas tu viaje. Pasa al **160.**





280

Mientras esperas, oyes detrás de la puerta opuesta el ruido de alguien que arrastra los pies. Finalmente aparece una figura y reconoces en el fabricante de cadenas a un SVINN, uno de los hombres-orco del poblado de Torrepani. Se dirige a ti con aire malhumorado y te pregunta si estás interesado en comprar alguna cadena. ¿Quieres elegir una que te interese y preguntarle cuánto pide por ella (pasa al **332**) o preguntarle si puede ayudarte a encontrar el conjuro que abre la Puerta Norte (pasa al **161**)?

281

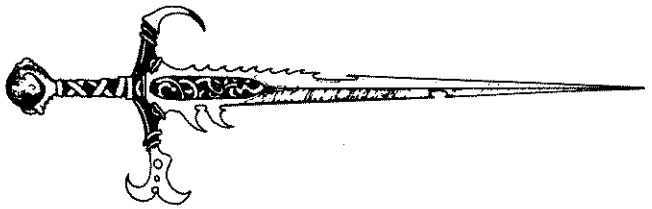
Te bebes de un trago la poción y aguardas a que suceda algo. Te sientes aturdido y te desmayas desplomándote en el suelo. Cuando despiertas, miras en torno tuyo y adviertes que los alrededores han cambiado y los transeúntes te miran con asombro. Pasa al **294.**

282

Subes por la escalera a tu habitación. Esta está a oscuras y el posadero no te ha dado una vela, así que buscas a tientas la cama y te sientas en ella. Si quieres, puedes tomar algunas provisiones, que te restablecerán 2 puntos de RESISTENCIA si hoy no has comido todavía (1 punto si ya has comido). Te tumbas sobre el colchón y te quedas dormido. Pasa al **227.**

283

Sus ojos se estrechan al mirarte, como si quisieran medirte. Su cabeza emite un sonido sordo y palabras que apenas puedes descifrar. Te ofrece una comida, pero te costará 5 Doblones de oro. Si deseas seguir con tu engaño, tendrás que comprarle una comida —ganas 2 puntos de RESISTENCIA si es la primera que haces hoy (o 1 punto si ya has comido)— y pasar al **100.** Si no quieres o no puedes pagar ese dinero, tendrás que marcharte (pasa al **294**) o atacarle. Si le atacas con tu arma, pasa al **243;** si prefieres hacer un encantamiento, pasa al **257.**



284

¿Dónde le besarás a continuación? ¿En la frente (pasa al **314**), en el ojo derecho (pasa al **78**), en la mejilla derecha (pasa al **334**), en la mejilla izquierda (pasa al **88**), en la nariz (pasa al **296**) o en los labios (pasa al **231**)?

285

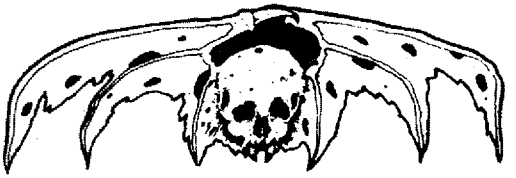
Le echas una moneda y él te da las gracias por tu amabilidad. Te sientas a su lado un momento para hablar con él. De repente a los dos os alarma un alarido que resuena en el aire sobre vuestras cabezas.

—¡No! —exclama el mendigo—. ¡Esas malditas arpías otra vez! ¿Nunca cesarán de atormentarme?

Miras hacia arriba y ves dos bestias aladas que planean sobre vosotros. Son unas feas criaturas de piel negra y afiladas garras en los extremos de sus patas. Los dos os ponéis en pie de un salto. No sabes muy bien qué hacer, mientras el mendigo agarra su bastón y lo agita a ciegas en el aire.

—Buscan mi dinero —te dice gritando—. No se apiadan de un pobre ciego. Extranjero, ¿puede *ver* a las malvadas bestias? ¿Puede ayudarme?

Una de las arpías se lanza en picado desde lo alto sobre el mendigo y le golpea en la cabeza derribándole al suelo. ¿Decides ayudar al anciano (pasa al **97**) o le dejas solo y sigues tu camino (pasa al **148**)?



286

Se burlan de tu saludo. Uno de ellos te echa la zancadilla y das con tus huesos en el suelo. Al caerte, se abre tu bolsa y monedas de oro se esparcen por la calle (si no tienes dinero, pierdes 2 puntos de RESISTENCIA, pues te has magullado la rodilla; pasa al **89**). Las criaturas se aproximan y te rodean pretendiendo ayudarte a recoger tu dinero, pero en realidad guardándoselo en sus bolsillos. Tira un dado. Ese es el número de monedas que logras recuperar antes de que ellos les echen mano, y será, por tanto, el dinero con que te quedarás. Si deseas *Probar tu Suerte,* puedes hacerlo y, si eres afortunado, puedes arrojar el dado otra vez y recuperar tantos Doblones como indique el número que saques, antes de que las criaturas se los embol-

sen (como es obvio, no puedes recobrar más dinero del que tenías al principio). ¿Quieres instarles a que te devuelvan los Doblones que te han robado (pasa al **277**) o prefieres dejarles en paz y seguir tu camino (pasa al **89**)?

287

Se miran tratando de decidir si podrán sacarte más dinero.

—Muy bien, viajero —dice el más alto de los tres—, pero lo que quiera hacer hágalo pronto.

Toman tus Doblones y se alejan de la puerta. Tienes ahora un poco de tiempo para acercarte a la puerta e intentar abrirla. Pasa al **271.**

288

Tus pies no encuentran suelo firme en el círculo y caes en su interior. Es una trampa de las que suelen instalarse ante las puertas en Kharé y en tu caída desciendes lentamente en la más completa oscuridad. Pasa al **270.**

289

Te dicen que te has equivocado de camino. Debes retroceder y tomar la otra calle. ¿Quieres hacerlo? En caso afirmativo, pasa al **233.** Si prefieres seguir por donde vas, pasa al **329.**

290

Logras zafarte de los que te agarran. Estos se vuelven hacia ti buscando pelea. ¿Quieres hacer un encantamiento?

GEL	VIK	BIS	BOL	TEL
367	**462**	**382**	**434**	**495**

¿O prefieres combatir con tu arma (pasa al **309**)?

291

Te llevan a rastras hasta el edificio y te arrojan en su interior. Después cierran la puerta detrás de ti. Te pones de pie y miras a tu alrededor. Pasa al **254.**

292

Sigues caminando por la calle hasta un grupo de cabañas. El viejo se coló en una grande de aspecto mugriento, a mano izquierda. Puedes ir tras él si quieres (pasa al **66**) o entrar en la cabaña de enfrente, de la que sale un apetitoso olor (pasa al **171**). También puedes continuar adelante alejándote de las cabañas (pasa al **294**).

293

El duende es de lo más agradecido y te pregunta cómo puede ayudarte en recompensa. Le hablas de tu misión y de tu deseo de encontrar el conjuro que abre la Puerta Norte. El no sabe nada acerca de ese conjuro, pero conoce a alguien que puede prestarte ayuda. Da un salto en el aire y revolotea diciéndote que le sigas. La pequeña criatura te conduce fuera de la calle, entre casas de enanos y a través de un terreno baldío cubierto de maleza. Finalmente llegas a otra calle y el duende te señala una gran casa de piedra y mortero. Después te deja solo. ¿Quieres acercarte a la casa? En caso afirmativo puedes dirigirte a la puerta principal (pasa al **140**),

rodear la casa e inspeccionar la parte de atrás (pasa al **208**) o seguir andando calle abajo (pasa al **133**).

294

En la calle, delante de ti, oyes los ruidos entremezclados de una gran multitud. Quizá te diriges hacia un mercado o algún tipo de feria. Llegas a una bifurcación donde puedes seguir de frente (pasa al **244**) o torcer a la izquierda (pasa al **328**). ¿Qué camino eliges?

295

Si me echas otro Doblón,
tendrás pronta curación.

¿Quieres echar al pozo otra moneda (pasa al **315**) o proseguir tu camino (pasa al **319**)?

296

¿Dónde le besarás a continuación? ¿En la frente (pasa al **314**), en el ojo derecho (pasa al **2**), en el ojo izquierdo (pasa al **163**), en la mejilla derecha (pasa al **334**), en la mejilla izquierda (pasa al **88**) o en los labios (pasa al **231**)?

297

Estás entrando ahora en el centro propiamente dicho de Kharé y los edificios y las casas se agrupan mucho más juntos unos de otros. Seres humanos y otras criaturas remolonean por las calles. Está anocheciendo y deberías empezar a pensar en dónde vas a hacer noche. Caminas más o menos al mismo paso que un joven y entabláis conversación. Es un tipo extraño, que dice llamarse Slangg. Te cuenta que vive al otro lado de la Puerta Norte de Kharé. También te cuenta curiosas historias acerca de su madre —que es una osa-mofeta—, de cómo él sólo come cerebros de ratas y es un sirviente personal del Primer Noble de Kharé. Pronto compruebas que es un redomado embustero. *Todo lo que dice es mentira.* Finalmente llegáis a un cruce

cerca del lugar adonde él se dirige. Antes de que os separéis, puedes pedirle consejo. ¿Quieres preguntarle cómo puedes encontrar rápidamente la posada más próxima (pasa al **216**) o si puede encaminarte hacia alguno de los que conocen una línea del conjuro de la Puerta Norte (pasa al **51**)?

298

Te encuentras en un pasaje sin salida. ¿Qué quieres hacer?

¿Darte la vuelta y tomar la primera desviación a la derecha?	Pasa al **77**
¿Darte la vuelta, tomar la primera desviación a la izquierda y luego la segunda a la izquierda?	Pasa al **42**
¿Darte la vuelta, tomar la primera desviación a la izquierda y después seguir todo derecho?	Pasa al **174**

299

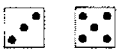
Empuñas tu arma y corres hacia la criatura. Esta avanza lentamente. Puedes acercarte más y propinarle un fuerte golpe en la cintura. Tu arma resuena al chocar contra el bronce y experimentas una dolorosa sacudida en los brazos. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA. La ESTATUA DE BRONCE agita una mano hacia ti y, aunque saltas para esquivarla, te golpea en la espalda y hace que te dobles de dolor. Pierdes otros 2 puntos de RESISTENCIA. Debes luchar contra la estatua:

Estatua de bronce	DESTREZA 10	RESISTENCIA 15

Cuando le asestes el primer golpe, pasa al **326**.

300

Sigues por la calle, que va estrechándose. Un grupo de jóvenes orclins corren empujándose y



pegándose unos a otros. Al verte, se abalanzan sobre ti rodeándote y diez vocecillas te acosan con sus súplicas:

—¡Por favor, un Doblón de oro!

Y te tienden las manos, abiertas para recibir tu donativo. ¿Quieres darles una moneda de oro (pasa al **91**) o ignorarlos y seguir adelante (pasa al **329**)?

301

—La pregunta es... —y aquí el sacerdote hace una pausa para impresionar a los asistentes; la tensión de éstos aumenta—. La pregunta es... ¿Cuál era su color favorito?

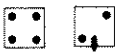
Protestas enérgicamente, pues la pregunta es imposible de responder, ante lo cual la concurrencia estalla en carcajadas. Sonríes tímidamente al comprobar que has sido víctima de lo que debe de ser uno de sus engaños típicos. Tiene muchas tablas para ser un sacerdote.

—Muy bien, ciudadano de Analand —comienza, y tú te quedas de una pieza. *¿Cómo sabe que provienes de Analand?* A continuación formula su pregunta—: Piesgrandes tiene seis hijos. Se aproxima el fin de sus días y quiere repartir equitativamente entre sus hijos su fortuna. Al quinto le deja 5 Doblones de oro, al mayor 13 y al tercero 9. ¿Sabe cuántos Doblones recibieron los otros hijos y cuánto dinero poseía Piesgrandes en total?

Piensa la respuesta con detenimiento. Cuando te hayas decidido, dila y pasa al número de referencia que indique la cifra de la fortuna de Piesgrandes. Si no eres capaz de responder a esa pregunta, pasa al **248.**

302

¿Quieres hacer un encantamiento para poner fin a esa pelea?



FET	WIK	FIX	LEN	BON
391	**379**	**447**	**410**	**400**

¿O prefieres intervenir y separar a los dos combatientes (pasa al **311**)?

303

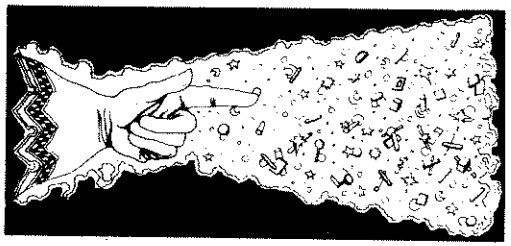
Tu amenaza no inquieta a la criatura. Esta avanza hacia ti. Debes atacarla. Pasa al **243** si deseas luchar con tu arma y al **257** si quieres hacer un encantamiento.

304

La flauta tiene un sonido agradable, pero por lo demás es completamente normal. Puede servirte de entretenimiento en la próxima etapa de tu viaje. Vuelve al **264.**

305

Debajo de una esquina del colchón encuentras una máscara de madera negra, tallada para que se asemeje a uno de los dioses venerados por los elfos negros. Puedes quedarte con ella. Apenas hay nada más en la habitación y abandonas la cabaña. Pasa al **213.**



306

El marinero acepta tu invitación y tú te acercas tambaleándote al bar. Pides dos jarras de cerveza (1 Doblón de oro cada una; si no tienes suficiente

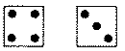
dinero, no puedes invitarle. Pasa entonces al **86**). Los dos comenzáis a estar muy borrachos. El marinero ve a un amigo suyo que se encuentra detrás de ti y se levanta para saludarle. Pero en vez de hacerlo, empuña una porra que lleva sujeta al cinturón y te golpea con ella en la cabeza. Te desplomas sin sentido sobre la mesa. Pasa al **312.**

307

Recorres de varias zancadas el campillo y te acercas al grupo de criaturas que están reunidas alrededor de una hoguera y tienen un aspecto extraño. En un espetón sobre el fuego está asándose un gran cerdo que han matado. Puede ser un lugar adecuado para que descanses y comas algunas provisiones (hazlo si quieres; resta 1 punto de tus provisiones y suma 2 puntos a tu RESISTENCIA en el caso de que ésta sea tu primera comida de hoy, o 1 punto en el caso de que ya hayas comido). También puedes tratar de ganarte la amistad de esas criaturas y, cuando el cerdo esté asado, unirte a su festín disfrutando de una comida gratis (pasa al **245**). Si no te apetece comer cerdo, puedes volver a la calle y seguir adelante (pasa al **62**).

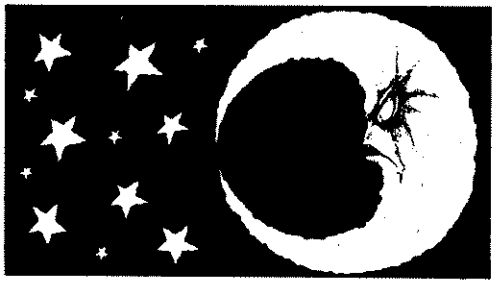
308

Puedes cenar y así ganar 2 puntos de RESISTENCIA. Sin embargo, si lo haces ahora, tendrás que compartir la cena con el anciano, que está hambriento y te ha proporcionado una valiosa información. Dale provisiones por valor de una comida (si sólo tienes provisiones suficientes para una comida, aun así tendrás que compartirlas con él y sólo ganarás 1 punto de RESISTENCIA) y luego pasa al **333.**



309

Cuando empuñas tu arma, uno de ellos abre los ojos. Detrás de sus párpados hay dos bolas de ardientes llamas y, cuando te mira a los ojos, un chorro de fuego sale disparado hacia tu cara. Gritas y te llevas las manos a los ojos, pero demasiado tarde. La ceguera permanente es tu castigo por pelear con OJOS ROJOS, y en ese estado ya no eres capaz de proseguir tu misión...

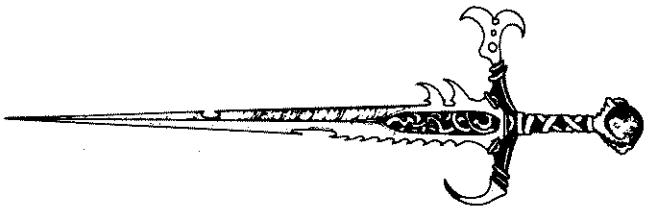


310

¿Qué encantamiento quieres utilizar?

TUR	FOR	MAG	DUN	CIR
473	**480**	**433**	**365**	**389**

Si no conoces ninguno de estos encantamientos, tendrás que usar tu arma (pasa al **118**).



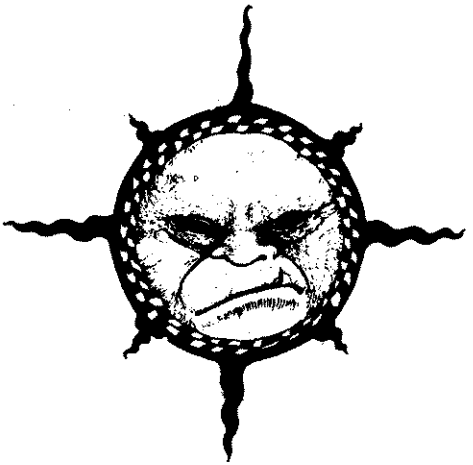
311

La gente te silba cuando intervienes en la pelea. Agarras a las dos pequeñas criaturas y las separas.

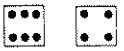
Pero ellas no te lo agradecen, sino que te atacan. Resuelve este combate:

Duende	DESTREZA 5	RESISTENCIA 6
Trasgo	DESTREZA 5	RESISTENCIA 5

Te atacan a la vez. Echa los dados para determinar tu Fuerza de Ataque y de nuevo para determinar la de cada una de las dos criaturas. Si tu Fuerza de Ataque es mayor que la de alguna de ellas, puedes elegir a quién infliges la herida. Si una de sus Fuerzas de Ataque es mayor y la otra menor que la tuya, hieres a la que la tiene menor, pero eres herido por la que la tiene mayor. No será una lucha a muerte (aunque ellas intentarán matarte), sino que se rendirán y se retirarán del combate cuando sus puntuaciones de RESISTENCIA se reduzcan a 2. Cuando termina la pelea, la gente se dispersa y puedes continuar tu camino. Pasa al **153.**



Ganas 5 Doblones de oro



312

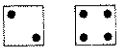
Cuando abres los ojos, sientes un tremendo dolor en la cabeza. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Te llevas la mano a la nuca y te la frotas, mientras inspeccionas lo que te rodea. El suelo se balancea suavemente y una de dos: o aún no te has recuperado del golpe o estás en un barco. La bodega de madera en que te encuentras, con una abertura en la parte de arriba, sugiere lo segundo. Otros individuos se hallan tendidos en el suelo a tu alrededor y despiertas a uno de ellos. Se encuentra en el mismo estado que tú y se restriega la cabeza con la mano. Le preguntas dónde estáis y entre los dos llegáis a la conclusión de que habéis sido capturados para engrosar la tripulación de una galera de esclavos. No existe la menor esperanza de que podáis alcanzar el portillo del techo. ¿Deseas hacer un encantamiento mágico?

REL	VIK	RAY	VOL	TES
501	**402**	**464**	**343**	**438**

¿O prefieres esperar a ver qué sucede (pasa al **179**)?

313

Tu tono de voz amedrenta a la criatura. Se retira a un rincón permitiéndote adelantarte y recoger la caja. Pasa al **29.**



314

¿Dónde le quieres besar primero? ¿En el ojo derecho (pasa al **2**), en el ojo izquierdo (pasa al **163**), en la mejilla derecha (pasa al **334**), en la mejilla izquierda (pasa al **88**), en la nariz (pasa al **296**) o en los labios (pasa al **231**)?

315

Si me das otro Doblón,
te ayudaré en tu misión.

¿Quieres arrojar al pozo otra moneda (pasa al **152**) o prefieres proseguir tu camino (pasa al **319**)?

316

Te libras de los golfillos y sigues tu camino. Un poco más adelante llegas ante una gran casa hecha de piedra y mortero. El edificio parece muy importante. ¿Quieres acercarte a la puerta principal (pasa al **140**), dar la vuelta para dirigirte a la parte de atrás de la casa (pasa al **208**) o continuar caminando (pasa al **133**)?

317

Ahora puedes tratar de entrar en la cripta. ¿Quieres empujar la puerta e irrumpir en el interior para sorprender a quienquiera pueda estar apostado dentro (pasa al **249**), abrir la mochila para sacar algo que pueda serte útil (pasa al **7**) o hacer un encantamiento?

SOS	MED	CAF	GOR	FAK
390	**499**	**476**	**452**	**424**

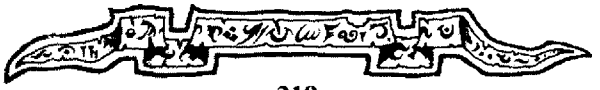
318

El hombre toma tu dinero y aprieta un pequeño botón que hay a un lado de la vitrina. Lanzando un chillido, el geniecillo da un salto y revolotea sobre los premios dentro de la vitrina. Eligiendo uno,

vuela hacia una abertura de la parte delantera y deja caer el premio en el suelo. Después él mismo se arroja fuera de la vitrina y se posa a tus pies. ¿Qué has recibido? Echa un dado. Si sacas

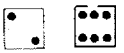
1, pasa al **279**	3, pasa al **167**	5, pasa al **71**
2, pasa al **5**	4, pasa al **92**	6, pasa al **219**

Tal vez quieras *Probar tu Suerte* ahora para tratar de asegurarte un premio valioso y no un objeto sin valor. Si *Pruebas tu Suerte* y eres afortunado, puedes *elegir* una de las seis opciones de la lista de arriba en vez de echar el dado. Es verdad que no sabes cuál te proporcionará un premio valioso y cuál un objeto sin valor. Para que tengas alguna pista, te diremos que sólo uno de los números del 1 al 3 contiene un artículo de valor, mientras que dos de los números del 4 al 6 lo contienen. Así tendrás más posibilidades si eliges el 4, el 5 o el 6.



319

Estás alejándote del centro de Kharé. La calle se convierte en un sucio camino que serpentea a través de un pequeño grupo de cabañas y pasa junto a un alto edificio. A lo lejos ves la gran muralla de Kharé y la Puerta Norte. Junto al tocón de un árbol, situado a un lado del camino, puedes detenerte a comer algunas provisiones. Si lo haces, suma 2 puntos a tu RESISTENCIA en caso de que sea la primera comida del día (sólo 1 punto si ya has comido). Fuera del grupo de cabañas te encuentras con un mendigo ciego que te pide una limosna. ¿Quieres darle un Doblón de oro (pasa al **285**) o deseas seguir hacia la Puerta Norte (pasa al **148**)?



320

Te inclinas un poco más y acercas el oído a la superficie del agua. El pececillo plateado te escupe y una gota de agua te salpica la mejilla. Si los peces pudieran reír, jurarías que ese pez se está riendo de ti. De nuevo su boca te lanza burbujas. Profiere un sonido, pero el ruido de las burbujas lo oscurece. Suena algo así como «Brrtrrs». ¿Qué significará eso? El pez se retira nadando detrás de su roca y tú puedes proseguir tu camino (pasa al **28**) o tratar de sacar la moneda de oro (pasa al **85**).

321

A la gente no le gusta tu intervención. Debes tomar partido por uno de los combatientes, el duende o el trasgo, y resolver el combate:

Duende	DESTREZA 5	RESISTENCIA 6
Trasgo	DESTREZA 5	RESISTENCIA 5.

Durante cada asalto, compara tu Fuerza de Ataque con la del combatiente al que apoyas. Quien la tenga mayor será el principal luchador en ese asalto (procede de la manera habitual), pero si el otro combatiente (por ejemplo, tu protegido, si tu Fuerza de Ataque es la mayor) tiene también una Fuerza de Ataque más alta que el adversario, puedes contar una herida extra contra ese adversario.

Después de dos asaltos, si el adversario no ha sido derrotado, un ENANO entrará en combate para tratar de igualar las partes. El enano luchará contra ti mientras los otros dos combatientes siguen peleando y debes matar al enano antes de que puedas volver a ayudar a tu protegido.

Enano	DESTREZA 6	RESISTENCIA 6

Si sobrevives a este combate, pasa al **293** en caso

de que hayas ayudado al duende, o al **335** en caso de que hayas ayudado al trasgo.

322

Sigues por la calle hasta que llegas a otro cruce. Oyes voces de gentío a la izquierda y tuerces en esa dirección, hacia un recodo de la calle. Pasa al **244.**

323

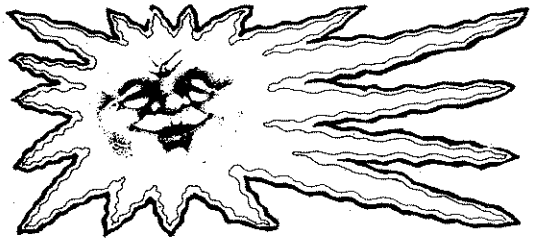
Quienquiera que ganara la última pelea es ahora el nuevo campeón. Resuelve el combate con el Ogro o con el Bárbaro:

Ogro	DESTREZA 9	RESISTENCIA 12
Bárbaro	DESTREZA 7	RESISTENCIA 8

Si vences, se te entregará el dinero del premio (15 Doblones de oro). El rufián te pregunta si deseas quedarte como su nuevo campeón. Pero tú tienes cosas más importantes que hacer. Pasa al **263.**

324

Entras en la cabaña y abres unos ojos como platos. La habitación está atiborrada desde el suelo hasta el techo de cachivaches, unos apilados en estantes, otros colgados del techo, otros apoyados contra las paredes. Hay armas, cacharros de barro, joyas, objetos de uso doméstico, artículos mágicos,



etc. Sentado en cuclillas sobre el suelo un GNOMO barbudo se frota las manos y te saluda cuando entras. Si deseas negociar con él, tendrás que disponerte a intercambiar algunos de los objetos de tu equipo por otros suyos. Si no tienes objetos que cambiar, no puedes quedarte. Si quieres ver qué puede ofrecerte, pasa al **264.** Si no puedes o no quieres hacer ningún intercambio, pasa al **158.**

325

Sales de la posada. A la luz de la mañana ves que está situada casi sobre la orilla del río y a poca distancia del puente del Puerto, el único que cruza el Jabaji. Atraviesas el gran río. En la otra orilla hay una bifurcación. ¿Quieres torcer a la izquierda (pasa al **132**) o a la derecha (pasa al **198**)?

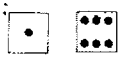
326

No puedes causar daño a esta gran criatura de metal y tu golpe rebota resbalando en su superficie. De hecho, la única forma de derrotarla es hallar su punto débil. Si has estado atento, habrás descubierto una pista sobre el lugar donde se encuentra ese punto débil. ¿Dónde vas a intentar hallarlo?

¿En la pierna derecha?	Pasa al **265**
¿En el tobillo izquierdo?	Pasa al **278**
¿En el muslo derecho?	Pasa al **35**
¿En alguna otra parte?	Pasa al **93**

327

Contienes la respiración cuando el chorro de líquido inmundo se precipita desde el conducto sobre tu cara. Sientes violentas náuseas y debes restar 3 puntos de tu RESISTENCIA. Sales del horri-



ble montón de porquería y te limpias lo mejor que puedes. Ahora has de buscar la salida. ¿Qué quieres hacer?

¿Continuar de frente, torcer luego a la izquierda, a la derecha, otra vez a la derecha y otra vez a la izquierda? Pasa al **10**

¿Continuar de frente, después torcer a la derecha, otra vez a la derecha y proseguir? Pasa al **298**

¿Continuar de frente, torcer luego a la derecha, después a la izquierda y otra vez a la derecha? Pasa al **77**

328

Pronto llegas a otra bifurcación, donde puedes continuar andando hacia un pequeño grupo de viviendas (pasa al **32**) o torcer a la derecha (pasa al **57**).

329

Mientras ellos te rodean, sientes que unas pequeñas manos hurgan en tu mochila. ¡Están tratando de llegar a su interior para ver si hay algo que merezca la pena robar! *Prueba tu Suerte*. Si eres afortunado, pasa al **316.** Si eres desafortunado, pasa al **262.**

330

Te revuelves para librarte de ellos, pero te tienen firmemente sujeto y te empujan hacia la piscina. Golpeas a uno de ellos en la cara, haciéndole parpadear momentáneamente, lo que te permite ver las pequeñas bolas de fuego ardiente que los OJOS ROJOS tienen en lugar de globos oculares.

Te arrojan a la piscina. Pero el chapoteo que esperabas no se produce. Pasa al **270.**

331

Pagas la cena al posadero. Este desaparece en la trastienda y regresa con una gran bandeja de comida humeante.

—Aquí tiene —dice riéndose—. Y hay más si lo necesita.

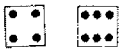
Tomas la bandeja y te sientas en una mesa a cenar. Ganas 2 puntos de RESISTENCIA si es tu primera comida de hoy, o 1 punto si ya has comido. Mientras cenas, un marinero de aspecto tosco se acerca y se sienta contigo. Intenta entablar conversación, pero tú estás más atento a la comida. Entonces te invita a una cerveza y tú aceptas. Al acabar de cenar, das un sorbo a la jarra de cerveza. Suma 1 punto a tu RESISTENCIA por la bebida. Empiezas a hablar con el marinero, que te pregunta qué buscas. Le contestas que tratas de encontrar el conjuro que abre la Puerta Norte.

—Me gustaría ayudarle —dice—, pero para encontrar el conjuro que necesita tiene que *matar a la criatura de ultratumba,* y ésa no será una pelea noble. ¿Quiere más cerveza?

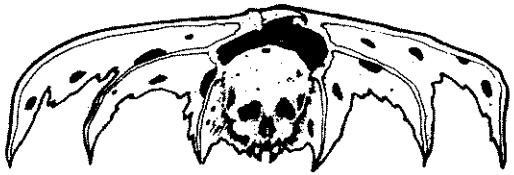
¿Deseas aceptar su invitación y proseguir la charla (pasa al **253**) o prefieres dormir algunas horas (pasa al **86**)?

332

Te mide con la vista, tratando de determinar cuánto podrás pagar. Si tu puntuación de DESTREZA es 8 o mayor que 8, tienes el aspecto de un viajero poderoso y, por lo tanto, rico y él te pide 5 Doblones de oro. Si tu puntuación de DESTREZA es menor que 8, te ve como un visitante corriente y sólo te pide 2 Doblones de oro. Si quieres, puedes

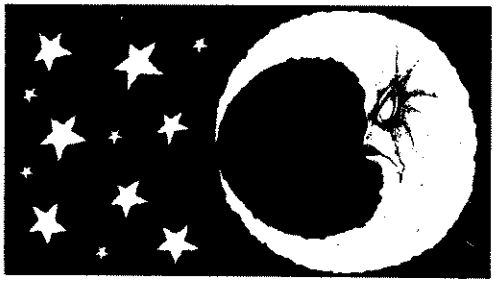


intentar parecer pobre *Probando tu Suerte*. Si deseas pagarle, hazlo y pasa al **203.** Si no quieres pagar ese precio, puedes marcharte (pasa al **9**) o atacarle y tratar de robarle la cadena después (pasa al **119**).



333

Pronto te entra sueño. Pero ¿hasta qué punto te puedes fiar del anciano? ¿Quieres acurrucarte en el suelo y dormir durante la noche (pasa al **21**) o permanecer despierto, esperando a los guardias y vigilando tu mochila (pasa al **102**)?



334

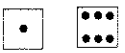
¿Dónde le besarás a continuación? ¿En la frente (pasa al **314**), en el ojo derecho (pasa al **2**), en el ojo izquierdo (pasa al **163**), en la mejilla izquierda (pasa al **88**), en la nariz (pasa al **296**) o en los labios (pasa al **231**)?

335

Con su vocecilla chirriante, el trasgo te da las gracias por haberle ayudado. Te pregunta si puede hacer algo por ti a cambio. Le hablas de tu viaje y le preguntas si sabe algo acerca del conjuro de la Puerta Norte. Por desgracia no sabe nada. Pero te da otra información que puede serte útil. Te dice que un sacerdote muy enterado podrá enseñarte más cosas acerca del conjuro. También te previene de los males que abundan en el centro de Kharé —el área del puerto— y te aconseja que vigiles tus pasos, pues buscadores de esclavos rondan a menudo por esa zona tratando de raptar tripulantes para sus barcos. Uno de sus métodos favoritos es emborrachar al futuro esclavo y, mientras está sin sentido, llevarle a su nave. Agradeces al trasgo sus consejos y sigues andando por la calle. Pasa al **153.** Puedes sumar 1 punto a tu SUERTE por la advertencia del trasgo.

336

Le sigues hasta su estudio, una elegante habitación llena de libros desde el suelo hasta el techo. Mientras tanto conversas con él y te enteras de que es un sabio y maestro que ahora enseña a los niños de la localidad. Parece una persona muy pacífica,



de un carácter completamente distinto al de la ciudad en que vive. Te cuenta que ha tenido una vida afortunada y desea pasar el resto de ella haciendo todo lo que esté en su mano para contribuir a educar a los habitantes de esa ciudad. Como está claro que puede ayudarte en tu búsqueda, le preguntas si sabe algo acerca del conjuro que se necesita para abrir la Puerta Norte.

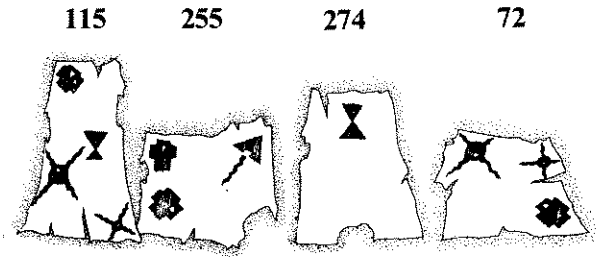
—Sí, conozco una línea del conjuro —responde—. Y tendré mucho gusto en comunicársela si me ayuda a resolver un problema.

Consientes en prestarle esa ayuda, si es que puedes.

—Recientemente he estado tratando de descifrar algunos símbolos rúnicos. Estoy trabajando en un ejercicio, pero me he quedado estancado al no saber qué orden siguen esos símbolos. ¿Cuál es a su juicio ese orden?

Tienes algunos conocimientos sobre runas y estudias el problema con atención. Observa la secuencia representada en la ilustración de la izquierda y elige entre los símbolos que aparecen a continuación el que crees que sigue a esa secuencia:

Pasa al:



337

Resta 5 puntos de tu RESISTENCIA. No existe semejante encantamiento. Vuelve al **1** y elige de nuevo.

338

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro sobre la charca y creas la ilusión de un montoncito de oro junto a la moneda. El pez no reacciona. No puedes decir si le ha engañado tu ilusión o no. ¿Deseas sacar la moneda de oro (pasa al **85**) o prefieres alejarte de la charca y seguir tu camino (pasa al **28**)?

339

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes cera de abejas? Si no tienes, no puedes utilizar este encantamiento y tu doble se acerca a ti y te propina el primer golpe (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA). Si tienes cera de abejas, extiéndela sobre tu arma y pronuncia el conjuro. Debes resolver el combate con tu doble, que tiene la misma DESTREZA y RESISTENCIA que tú tenías antes de pronunciar el conjuro y ser golpeado. Si has aumentado mágicamente el poder de tu arma, ésta causará doble daño (esto es, 4 puntos de RESISTENCIA en vez de los 2 normales). Si vences, abandona la cabaña y pasa al **137.** El efecto del encantamiento sólo dura esta pelea.

340

No existe semejante encantamiento. Vuelve al **236** y elige de nuevo. Si no crees que VIK sea un conjuro, pasa al **399.**

341

El duende se dirige hacia la cabaña y entra en ella. Un minuto más tarde sale y te indica por señas que no hay peligro. ¿Quieres entrar en la cabaña

(pasa al **27**) o prefieres alejarte de ese lugar (pasa al **137**)?

342

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un Doblón de oro? Si no lo tienes, el conjuro no surte efecto. Si tienes un Doblón de oro, póntelo en la muñeca y pronuncia el conjuro. La moneda irradia un escudo invisible. Durante el combate puedes restar 2 puntos de la Fuerza de Ataque de la criatura por la protección que te proporciona este escudo. Empuñas el arma. Pasa al **243.** Recuerda que después del combate el escudo y la moneda desaparecerán.

343

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. No puedes usar este encantamiento, pues no tienes el medallón con joyas engastadas que requiere. Pasa al **179.**

344

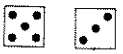
Resta 5 puntos de tu RESISTENCIA. No existe semejante encantamiento. Vuelve al **254** y elige de nuevo.

345

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro, pero no sucede nada. No puedes hacer este encantamiento, pues no tienes la vara de roble florecido que requiere. El fabricante te ataca azotándote con su cadena. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Vuelve al **119,** saca tu arma y combate contra él.

346

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. No puedes hacer este encantamiento, pues no tienes el polvo



amarillo que requiere. Vuelve al **108** y haz otra elección.

347

Resta 5 puntos de tu RESISTENCIA. No existe semejante encantamiento. Vuelve al **43** y elige el siguiente paso que vas a dar.

348

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. No puedes utilizar este encantamiento, pues no tienes el polvo de piedra que requiere. Sin embargo, crees que la estatua se ha petrificado y avanzas hacia ella. Pasa al **8.**

349

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un espejo dorado? Si no lo tienes, no puedes hacer este encantamiento. Empuña tu arma y pasa al **192.** Si tienes un espejo dorado, lo sacas de la mochila y pronuncias el conjuro sobre él. Enfocándolo hacia las criaturas, sus imágenes reflejadas en el espejo forman copias exactas de ellas delante de ti. Las criaturas originales están desconcertadas y ordenas a las copias que las ataquen. Aunque tal vez no lo sepas, esas criaturas son OJOS ROJOS. Mantienen los ojos cerrados, pero cuando levantan los párpados arrojan chorros de llamas que queman todo lo que encuentran en su trayectoria. Así la batalla es corta, pero mortal. Cuando un ojo rojo mira a su adversario, y es mirado por él, cae al suelo, abrasado y muerto. Si te han robado algún dinero, ahora puedes recobrarlo y proseguir tu camino. Pasa al **89.**

350

—¿Me ofrece un *duende*? —pregunta incrédulo el gnomo—. ¿Para qué quiero yo un duende?

Tu creación no tiene ningún valor para él. ¿Quieres ordenar al duende que le ataque (pasa al **403**) o prefieres decirle que desaparezca y sentarte a negociar con el gnomo (vuelve al **264**)?

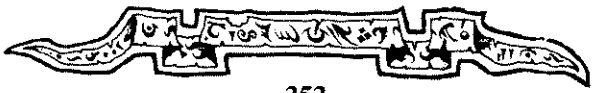
351

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes granos de arena? Si no los tienes, vuelve al **213.** Si tienes algunos granos de arena, puedes espolvorearlos sobre el agua y pronunciar el conjuro. La charca se convierte en una poza de arenas movedizas. El pececillo morirá sin duda en el lodo, pero tú puedes agarrar la moneda de oro antes de que se hunda. Tómala si quieres y sigue adelante (pasa al **28**). Recuerda tachar de la lista de tu Equipo la arena que has usado.

352

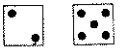
Saltas del ring y Vik se dirige a tu encuentro. Los dos conversáis durante algún tiempo. Le cuentas tus aventuras en las colinas de Shamutanti y la devolución del hacha de Glandragor. Le preguntas si sabe algo acerca de las líneas del conjuro que se necesita para abrir la Puerta Norte y él asiente. ¿Cuántas líneas conoces ya?

¿Ninguna?	Pasa al **380**
¿Una?	Pasa al **409**
¿Dos?	Pasa al **372**



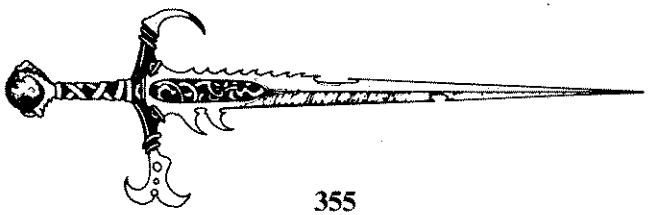
353

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y un muro invisible se forma delante de ti. Esto te sería muy útil si alguien te atacara, pero es del todo inadecuado para tu presente situación. Has malgastado tu RESISTENCIA. Pasa al **154.**



354

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un diente de gigante? Si no lo tienes, el encantamiento no dará resultado y deberás enfrentarte a esas criaturas con tu arma. Pasa al **192.** Si tienes un diente de gigante, lo arrojas al suelo y pronuncias el conjuro. Alrededor del diente se forma una calina de la que sale un gigante como una torre. Le ordenas que ataque a las criaturas y él se dirige hacia ellas. Pero tu gigante tiene pocas posibilidades frente a estos OJOS ROJOS. Les basta con parpadear y, en cuanto abren los ojos, chorros de fuego salen disparados hacia tu creación. El gigante libra un valiente combate, pero los ojos rojos llevan todas las de ganar. No obstante, la pelea te da a ti margen para escabullirte por una bocacalle. Después de matar a tu gigante, los ojos rojos reemprenden con furia tu persecución. Pasa al **41.**



355

Resta 5 puntos de tu RESISTENCIA. No existe semejante encantamiento y no sucede nada cuando torpemente pronuncias el conjuro. Tu anfitrión contempla tus lamentables esfuerzos y se está impacientando. Le dices que continúe y bebes un poco de cerveza. Pasa al **236.**

356

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Mientras avanza tu doble, pronuncias el conjuro y creas un tesoro ilusorio. Pero a tu adversario no le interesa en los más mínimo e inicia el ataque. Ahora no tienes ya oportunidad de hacer ningún otro encantamiento. Resuelve este combate. Si vences, sal de la cabaña y pasa al **137.** Recuerda que tu doble tiene la misma DESTREZA y RESISTENCIA que tú tenías antes de pronunciar el conjuro.

357

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. No tienes el agua bendita que se necesita para hacer este encantamiento, por lo que el conjuro no surte efecto. Mientras lo pronuncias, las partes del cadáver te rodean y atacan. Resta 3 puntos de tu RESISTENCIA. Vuelve al **11** y elige de nuevo.

358

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes algo de arena? Si no tienes, no puedes realizar este encantamiento y tendrás que luchar con la estatua. Pasa al **299.** Si tienes algo de arena, arrójala al suelo bajo los pies de la estatua y pronuncia el conjuro encima. Al surtir efecto el encantamiento, el suelo alrededor de los pies de la estatua empieza a burbujear. El gran gigante pierde el equilibrio al formarse debajo de él una poza de arenas movedizas. Tambaleándose se mantiene en pie y poco a poco se hunde en el suelo. Cuando ha desaparecido, puedes elegir el camino que vas a seguir. ¿Quieres tomar la calle de la izquierda y alejarte del centro de la ciudad (pasa al **104**) o meterte por la calle de la derecha hacia los salones de juego de Vlada (pasa al **56**)? Recuerda tachar de la lista de objetos de tu equipo la arena que has usado.

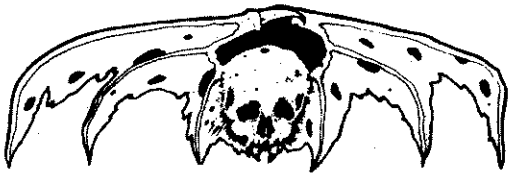
359

¿Tienes dientes de duende? En caso afirmativo, puedes colocar uno en el suelo y pronunciar el conjuro sobre él. (En caso negativo, pierdes 1 punto de RESISTENCIA y vuelves al **153** para hacer otra elección.) Resta 1 punto de tu RESISTENCIA al

pronunciar el conjuro sobre el diente. Delante de ti se materializa un duende. ¿Quieres ordenarle que examine la estatua (pasa al **423**) o que explore la cabaña (pasa al **341**)?

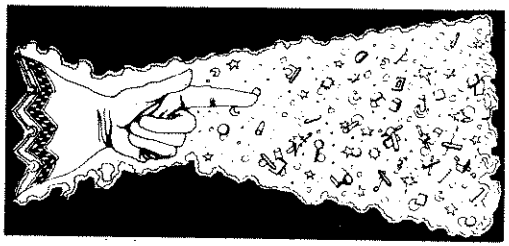
360

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro para detectar la existencia de alguna trampa mágica que pueda representar un peligro para ti. Pero en ese lugar no se utilizan poderes mágicos. Si deseas negociar con el gnomo, vuelve al **264.** Si prefieres marcharte, pasa al **158.**



361

Resta 5 puntos de tu RESISTENCIA. No existe semejante encantamiento. Vuelve al **34** y haz otra elección.



362

No existe semejante encantamiento. Pasa al **323**

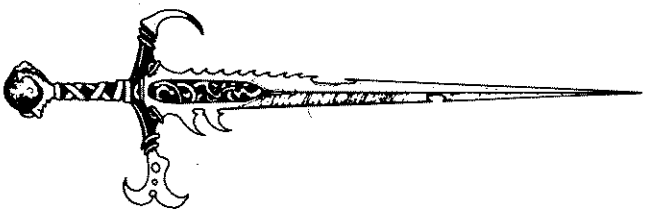
y resuelve el combate. Si no esperabas que fuera un conjuro, pasa al **436.**

363

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y creas en medio de la calle un tesoro ilusorio que ofreces a las criaturas. Estas se mofan de ti con altanería y una de ellas exclama:

—¡Será imbécil! Nuestros ojos pueden estar cerrados, pero no somos ciegos. Tus riquezas no son más que una ilusión. ¡Amigos, atrapemos a este tonto!

Avanzan hacia ti. Empuña tu arma y pasa al **192.**



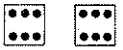
364

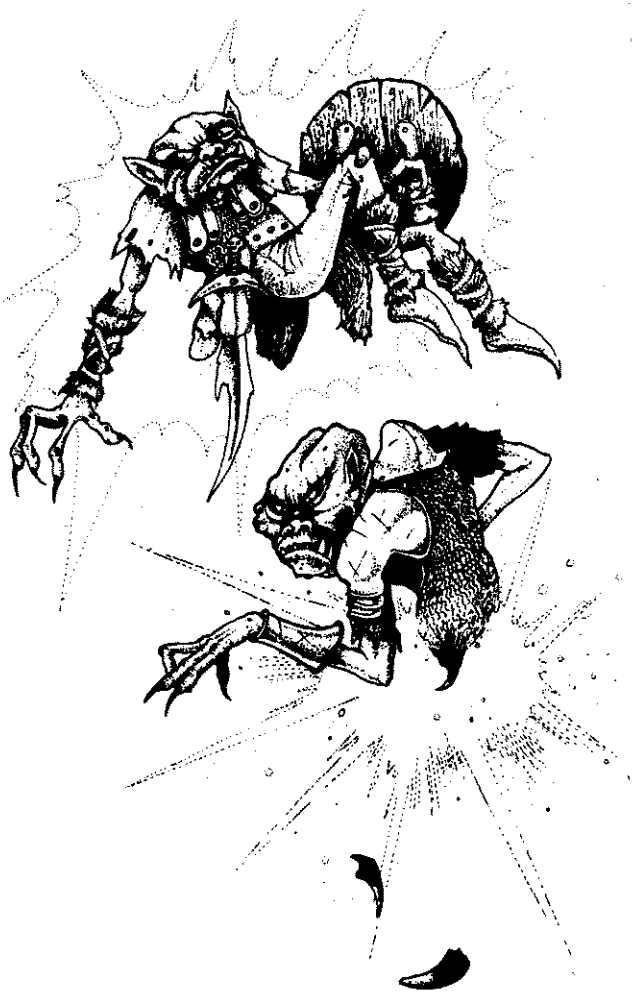
Resta 5 puntos de tu RESISTENCIA. No existe semejante encantamiento. Debes luchar contra tu doble con tu arma. Resuelve el combate teniendo en cuenta que tu doble posee la misma DESTREZA y RESISTENCIA que tú tenías antes de pronunciar el conjuro. Abandona la cabaña si vences y pasa al **137.**

365

¿Tienes dientes de duende? Si no los tienes, no puedes utilizar este encantamiento. Resta 1 punto de tu RESISTENCIA y pasa al **118.** Si tienes algunos

Ganas 5 Doblones de oro





dientes de duende, arroja cuantos quieras al suelo y pronuncia el conjuro sobre ellos. Resta 1 punto de tu RESISTENCIA por cada diente que uses. En unos momentos, esos dientes se convierten en duendes perfectamente formados y puedes ordenarles que te ayuden a luchar con las bestias aladas. Cada duende tiene una DESTREZA de 5 puntos y una RESISTENCIA también de 5 puntos. Pasa al **118** y combate contra las criaturas atormentadoras. Estas os atacarán siempre a ti y al mendigo, pero tú puedes elegir qué duende ataca a cada arpía (antes de determinar su Fuerza de Ataque). Si la Fuerza de Ataque de un duende es mayor que la de la criatura a la que ataca, le infligirá una herida normal. Después del combate, cualquier duende que quede desaparecerá.

366

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro. Detrás de Vangorn se abre la puerta de la calle. Pero él no desiste. Pasa al **13.**

367

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una máscara negra? Si no la tienes, este encantamiento no dará resultado y deberás luchar contra ellos con tu arma (pasa al **192**). Si tienes una máscara negra, sostenla delante de tu cara y pronuncia el conjuro. Las criaturas que te rodean retroceden asustadas permitiéndote seguir tu camino. Pasa al **135.**

368

Pronuncias el conjuro sobre los dientes y éstos se transforman en duendes que están bajo tu control. Envías a los duendes tras los orclings. Pero, por desgracia para ti, los orclings llevan mucha ventaja a los duendes y no recuperas ninguna de tus

posesiones. Debes continuar andando calle arriba. Pasa al **61.**

369

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una flauta de caña de bambú? Si no la tienes, no puedes hacer este encantamiento. Vuelve al **234** y resuelve el combate. Si tienes una flauta de caña de bambú, sácala, toca alguna melodía y pronuncia el conjuro. El combatiente al que se lo diriges dejará de luchar y comenzará a bailar sin control. Pero cuando esto sucede, la pelea se interrumpe y los ojos de los espectadores se vuelven airados hacia ti por haberles estropeado el entretenimiento. Alguien del público te quita la flauta y la rompe mientras los otros te echan a empujones. Tienes que irte. Pasa al **263.**

370

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes cera de abejas? Si no la tienes, no puedes hacer este encantamiento y debes deducir otros 2 puntos de tu RESISTENCIA cuando la cadena del fabricante te golpea la espalda. Vuelve al **119** y saca tu arma para luchar contra él. Si tienes cera de abejas, frota rápidamente tu arma con ella y pronuncia el conjuro sobre el arma. El encantamiento afilará su corte. Cada vez que inflijas una herida al fabricante de cadenas, puedes restarle 4 puntos de RESISTENCIA en vez de los 2 normales. Vuelve al **119** y combate contra él.

371

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Apuntando con un dedo a la puerta, lanzas un rayo relampagueante. La puerta chamuscada salta por los aires y

os permite escapar a ti y al anciano. Los dos corréis por una calle hasta un cruce. El anciano es sorprendentemente ágil para su edad y llega al cruce antes que tú. Pasa al **81.**

372

Te aconseja que sigas todo derecho hasta que llegues al puerto. Le das las gracias y prosigues tu camino. Pasa al **263.**

373

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y en el aire se forma un muro invisible entre ti y el cadáver viviente. Las diversas partes de la criatura vuelan chocando contra el muro y rebotando en él. Pero el encantamiento tiene un alcance limitado y al cabo de poco tiempo las partes del cadáver han rodeado tu defensa y te amenazan de nuevo. Vuelve al **11** y haz otra elección.

374

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un Doblón de oro? Si no lo tienes, el encantamiento no surte efecto. Pasa al **468.** Si tienes una moneda, colócatela sobre la muñeca y pronuncia el conjuro. Un escudo invisible se forma en tu brazo. Se mantendrá en él mientras permanezcas en el templo y te ayudará en los combates que sostengas, pero después se desvanecerá (y también el Doblón de oro). Pasa ahora al **468.**

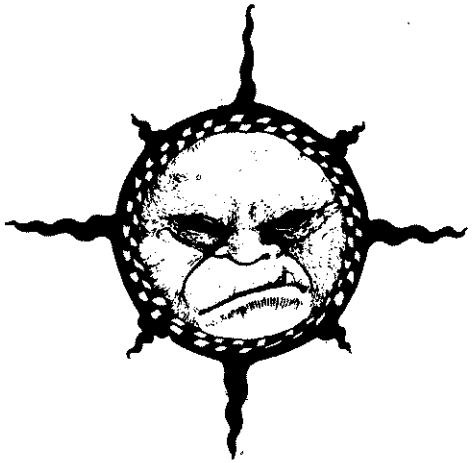
375

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro sobre la charca en dirección al pez. Pero el animalito se aparta rápidamente y el conjuro hace blanco en un pequeño caracol que se arrastra sobre

una roca debajo del pez. Ahora el caracol está bajo tu control, pero de poco te sirve. ¿Quieres sacar la moneda de oro (pasa al **85**) o alejarte de la charca (pasa al **28**)?

376

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes alguna poción medicinal o jugo de bayas de blima? Si no tienes nada de eso, el encantamiento no surtirá efecto y el veneno se cobrará su víctima: habrás llegado al final de esta aventura. Si tienes alguna de esas pociones, bébela rápidamente y pronuncia el conjuro sobre ti mismo. La poción contrarrestará al veneno. En seguida recobras tus fuerzas y puedes restablecer tu puntuación de RESISTENCIA en su nivel *Inicial*. El hombre te observa mientras tanto. Cuando te hayas recuperado del todo, puedes abandonar la casa. Pasa al **223.**



377

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y ahora puedes entrar en la cripta sin

peligro. Pasa al **249.** Si deseas sacar algo de la mochila antes de entrar, pasa al **7.**

378

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un frasco con goma? Si no lo tienes, el encantamiento no dará resultado y la criatura te muerde en un tobillo (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA). Vuelve al **95** y combate contra la criatura. Si tienes un frasco con goma, arrójalo bajo la bestia erizada y pronuncia el conjuro. La criatura se pega al suelo y entonces es cosa fácil para ti avanzar y acabar con ella. Pasa al **14.**

379

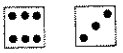
Resta 5 puntos de tu RESISTENCIA. No existe semejante encantamiento y no sucede nada. Vuelve al **98** y haz otra elección.

380

Vik te indica cómo puedes llegar hasta alguien que conoce una de las líneas del conjuro. Puedes retroceder en dirección hacia la Puerta Sur hasta que alcances la calle donde según Vik encontrarás a esa persona (pasa al **61**) o puedes seguir el camino que traías (pasa al **263**).

381

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro sobre la cerradura de la puerta. Los seguros se descorren y dos cerrojos por la parte interior dejan libre la puerta. La abres de un empujón y te deslizas dentro de la muralla. No hay nadie a la vista e inspeccionas la zona. Tu primer refugio es un edificio adosado a la muralla, al que te diriges rápidamente. Está construido de piedra y tiene las ventanas enrejadas. En el interior no se ve nada



más que un banco de madera en el que permanece sentado un anciano. ¿Deseas entrar en el edificio y saludar al viejo (pasa al **169**) o te alejas y sigues tu camino (pasa al **218**)?

382

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un espejo dorado? Si no lo tienes, este encantamiento no funcionará y ellos te cercarán mientras tratas en vano de defenderte. Tendrás que empuñar tu arma (pasa al **192**). Si tienes un espejo dorado, lo sacas rápidamente de la mochila, lo enfocas hacia el grupo y pronuncias el conjuro. El reflejo crea un grupo de criaturas idénticas y los dos grupos se enfrentan dispuestos a combatir. Entretanto tú puedes escapar de allí. Pasa al **135.**

383

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y se forma un muro invisible entre el asesino y tú. El asesino dispara su flecha y ésta choca contra tu muro protector.

—¡Un hechicero! —dice Vangorn—. No quiero pelear con hechiceros. Puede marcharse, extranjero.

Baja el arco y se aparta de la puerta para dejarte salir. Pasa al **46.**

384

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y cinco imágenes de ti mismo se forman a tu alrededor. Esperas confundir a la gran estatua, pero por desgracia ésta no se deja engañar por tu ilusión y te golpea alcanzándote con el extremo de la mano. El golpe te derriba al suelo y pierdes 1 punto de RESISTENCIA por el daño sufrido. Empuña tu arma y pasa al **299.**

385

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro en dirección hacia tu adversario, cuyo ataque se vuelve más lento. Tu doble parece apático e incapaz de concentrarse en la lucha. Resuelve el combate, pero durante el mismo resta 3 puntos de la DESTREZA de tu doble. Recuerda que éste tiene la misma DESTREZA (ahora menos 3 puntos) y RESISTENCIA que tú tenías antes de pronunciar el conjuro. Si vences, sal de la cabaña y pasa al **137.**

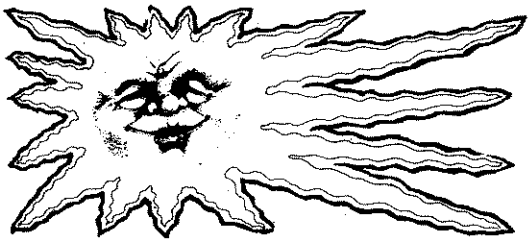
386

¿Tienes dientes de duende? Si no los tienes, no puedes hacer este encantamiento. Vuelve al **264** y elige de nuevo, pero resta 1 punto de tu RESISTENCIA por el intento frustrado. Si tienes dientes de duende, arroja uno al suelo y pronuncia el conjuro sobre él. Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. El encantamiento hace que el diente se transforme en un feo duende que está de pie delante de ti esperando tus instrucciones. ¿Quieres ordenarle que ataque al gnomo (pasa al **403**) o prefieres ofrecérselo a éste a cambio de alguna de sus mercancías (pasa al **350**)?

387

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. Pronuncias el

conjuro, pero no sucede nada. No puedes hacer este encantamiento, pues no tienes la bola de cristal que requiere. Te encuentras desconcertado en tu patético intento de utilizar la magia y te bebes la cerveza sonriendo tímidamente a tu anfitrión. Pasa al **236.**



388

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un diente de gigante? Si no lo tienes, has malgastado tu RESISTENCIA, pues el encantamiento no surte efecto. Pasa al **154.** Si tienes un diente de gigante, logras arrojarlo al suelo y pronuncias el conjuro. Un vapor humeante brota del suelo alrededor del diente y, cuando se disipa, un gigante bestial se alza delante de ti. Le ordenas que rompa las cadenas para librarte de ellas y él lo hace con toda facilidad, desapareciendo cuando ha terminado su tarea. Ahora puedes marcharte de la cabaña. Pasa al **9.**

389

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un Doblón de oro? Si no lo tienes, este encantamiento no dará resultado (vuelve al **310** y elige tu siguiente movimiento). Si tienes un Doblón de oro, colócatelo en la muñeca y pronuncia el conjuro sobre él. Un escudo invisible se formará adherido a tu brazo y será para ti una útil defensa en el combate. Pasa al **118** y lucha con las criaturas, pero el escudo te protegerá permitiéndote restar 2 puntos de la Fuerza de Ataque de la bestia que te acometa. Después del combate, el escudo y tu moneda de oro desaparecerán.

390

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Después de pronunciar el conjuro estarás protegido de cualquier trampa durante un corto período. Luego puedes entrar en la cripta (pasa al **249**) o meter la mano en la mochila para sacar algo que puede serte útil (pasa al **7**).

391

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un par de tapones para las narices? Si los tienes, póntelos en seguida. Pronuncias el conjuro en dirección hacia la pelea. Un hedor apestoso se extiende por el ambiente. La multitud tose y contiene el aliento mientras se van corriendo del lugar. La pelea se detiene inmediatamente. Si no tienes tapones para las narices, la fetidez te afecta también a ti, mareándote y haciéndote perder 3 puntos de RESISTENCIA. Puedes seguir caminando por la misma calle. Pasa al **153.**

392

Recuerdas las palabras de Glandragor:

—Si tienes problemas en Kharé, llama a Vik, un amigo mío con gran poder e influencia.

Gritas su nombre varias veces pidiendo socorro. Algún tiempo después, un rostro aparece en la abertura del techo y gruñe:

—¿Quién llama a Vik?

Te identificas y el rostro desaparece para volver a asomarse un poco más tarde con el que parece ser el capitán del barco. Le cuentas tu historia.

Ganas 20 Doblones de oro

—Le pido mil perdones —dice el capitán— por el excesivo celo de mi tripulación. No podían saber que tenemos un amigo en común, pues Vik es amigo mío. En realidad le debo la vida: me salvó de las garras de las doncellas del escudo de Lumlé. No tema. Le pondré en libertad.

Hacen descender una escala de cuerda a la bodega y subes por ella a la cubierta del barco. Después te marchas de allí a toda prisa. Pasa al **487.**

393

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro sobre la pesada criatura y sus movimientos, ya de por sí lentos, se vuelven más torpes. Ahora puedes sacar tu arma y combatir contra el comelodo:

Comelodo	DESTREZA 7	RESISTENCIA 11

Mientras surte efecto el encantamiento durante los cuatro primeros asaltos, el monstruo luchará sólo con una DESTREZA de 4 puntos. Después, sus movimientos y su DESTREZA volverán a ser normales. Si derrotas a la criatura, pasa al **196.**

394

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. No puedes hacer este encantamiento, pues no tienes la vara de roble florecido que requiere. Pasa al **55.**

395

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y, al surtir éste efecto, presientes que delante de ti hay áreas peligrosas. Ciertamente el círculo negro es un peligro y deberías evitarlo. La cripta misma también puede ser un peligro y, si entras en ella, debes asegurarte de que llevas un arma especial. Tu elección *más segura* es abandonar la cripta, pero puede que no sea la *mejor*. Si

quieres marcharte, pasa al **16.** Si prefieres entrar, pasa al **249.** Si deseas sacar algo de la mochila antes de entrar, pasa al **7.**

396

Resta 5 puntos de tu RESISTENCIA. No existe semejante encantamiento. Los orclings han escapado corriendo mientras tú pronuncias el conjuro en vano. Pasa al **61.**

397

Mascullas una maldición mientras ellos avanzan hacia ti. En esa situación tu espada es menos útil de lo que serían un martillo o un hacha. Este pensamiento te trae al recuerdo la taberna de Glandragor. ¿Qué fue lo que éste te dijo?

«Si tienes problemas en Kharé, llama a Vik...»

Al retroceder ante el grupo, decides que merece la pena probar a llamar a Vik. Les dices que no pueden hacerte ningún daño porque eres amigo de Vik. Al oír este nombre, se detienen y susurran entre ellos:

—Es amigo de Vik... No debemos tocar a este extranjero... ¿Y si es un engaño?... ¿Correremos el riesgo?

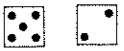
Finalmente se apartan a un lado y te dejan continuar tu camino. Pasa al **135.**

398

Resta 5 puntos de tu RESISTENCIA. No existe semejante encantamiento. Vuelve al **43** y elige el siguiente paso que has de dar.

399

Recuerdas las palabras del amable Glandragor en Birritanti. ¡Ojalá su amigo Vik estuviera aquí para ayudarte! En tu agonía murmuras en voz alta



y, al oír mencionar el nombre de Vik, Vangorn se adelanta presurosamente y te levanta la cabeza.

—¿Conoce a Vik? —te pregunta.

Tú asientes. Va como una exhalación a la cocina y vuelve con una tacita que contiene un líquido. Te lo introduce a la fuerza entre los labios y apenas puedes hacer nada para impedirlo. Sientes un dolor abrumador y te desmayas. Algún tiempo después recobras el sentido. Al despertar, parpadeas y descubres que Vangorn te ha sentado en una silla y te observa atentamente. Sonríe cuando vuelves en ti y te pregunta cómo has conocido a Vik. Le cuentas la historia del hacha de Glandragor.

—Vik —te dice— es mi hermano. Hace semanas que no le veo, pero le quiero mucho. Los amigos de Vik son mis amigos.

Te pregunta cómo te encuentras y si quieres tomar otro sorbo del antídoto que te ha dado. Pero tú te recuperas rápidamente. Te pide perdón una y otra vez por haberte querido envenenar. Tú deseas marcharte, pero antes le preguntas si puede ayudarte en tu misión. Te da 5 Doblones de oro y una máscara negra que puede serte útil para tus encantamientos. También te da un consejo:

—Si se encuentra con la estatua de bronce, examínela cuidadosamente. Sólo tiene un punto débil.

Le das las gracias y te vas. Suma 2 puntos a tu SUERTE por esa revelación y pasa al **46.**

400

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. No puedes utilizar este encantamiento, pues no tienes la joya de oro que requiere. Vuelve al **98** y haz otra elección.

401

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un casquete? Si no lo tienes, no puedes hacer este

encantamiento. Si tienes un casquete, póntelo en la cabeza, pronuncia el conjuro y permanece en guardia esperando algún mensaje telepático. ¡Empiezas a captar pensamientos inteligentes procedentes de la estatua! Es una criatura viviente y te mira como a su próxima comida. Te apartas de ella rodeando la cabaña. Cuando estás fuera de su vista, echas a correr de vuelta hacia la calle. Pasa al **137.**

402

No existe semejante encantamiento. Vuelve al **312** y elige de nuevo. Si no esperabas que fuera un conjuro, pasa al **392.**

403

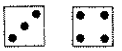
El duende gruñe al gnomo y avanza para atacarle.

—¡Ajá! —exclama en son de burla el comerciante—. ¿Así que cree usted que este tipejo me va a durar más de un asalto? Pues está muy equivocado, extranjero.

Extiende la mano detrás de él, quita el tapón de un frasquito lleno de líquido y arroja éste sobre el duende. En un segundo el duende se queda yerto como una estatua.

—¿Quiere que le haga más demostraciones de mi poder? —te pregunta el gnomo.

Decides marcharte inmediatamente. Pasa al **158.**



404

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. No puedes utilizar este encantamiento, pues no tienes el brazalete de huesos que requiere. Mientras pronuncias en vano el conjuro, los orclings escapan a todo correr y ya no podrás alcanzarlos. Pasa al **61.**

405

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes alguna poción medicinal o jugo de bayas de blima? Si no tienes nada de eso, el encantamiento no se produce. Si tienes alguna de esas pociones, bébela rápidamente y pronuncia el conjuro. Su efecto es vigorizante. Restablece tu RESISTENCIA en su puntuación *Inicial.* Pero ahora debes resolver el combate. Pasa al **323.** Recuerda que has utilizado toda la poción.

406

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. No puedes usar este encantamiento, pues no tienes la poción de agua de fuego que requiere. Tu dolor de estómago se hace cada vez más agudo y pronto pierdes el conocimiento. Vangorn el Asesino se ha cobrado otra víctima.

407

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA y pronuncia el conjuro. Al hacerlo, un hedor espantoso invade el ambiente. La fetidez es tan grande que tú mismo te mareas (perdiendo 3 puntos de RESISTENCIA por este daño) a menos que tengas un par de tapones

para protegerte las narices. El hedor mantiene a raya a tus enemigos durante algún tiempo, mientras tú te escabulles por una bocacalle. Pero al desvanecerse el olor, los ojos rojos reemprenden con furia tu persecución. Pasa al **41.**

408

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. No puedes hacer este encantamiento sin el cuerno de viento que requiere. Vuelve al **1** y elige de nuevo.

409

Vik te aconseja que sigas adelante y, en la primera oportunidad, tuerzas a la izquierda. Si luego tomas la primera o segunda calle a la derecha —no sabe muy bien cuál—, encontrarás a alguien que conoce una de las líneas. Le das las gracias y continúas tu camino. Pasa al **263.**

410

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro sobre ambas criaturas y las dos empiezan a entorpecerse. Sus movimientos se vuelven más lentos y la pelea concluye al advertir los contendientes que actúan poderes mágicos en el ambiente. Ellos y el resto de la gente miran a su alrededor para ver quién les ha estropeado la diversión. Decides marcharte de allí sin llamar la atención. Pasa al **153.**

411

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un diente de gigante? Si no lo tienes, no puedes hacer este encantamiento y, mientras lo intentas en vano, la estatua te golpea y pierdes 1 punto de RESISTENCIA por el daño sufrido. Pasa al **299**. Si tienes un diente de gigante, arrójalo al suelo y pronuncia el conjuro sobre él para crear un gigante fornido que combatirá por ti contra la estatua. Resuelve la pelea:

Estatua de Bronce	DESTREZA 10	RESISTENCIA 15
Gigante	DESTREZA 8	RESISTENCIA 9

Si tu gigante vence, desaparecerá. Entonces puedes elegir a dónde ir: salir del centro de Kharé (pasa al **104**) o dirigirte a los salones de juego (pasa al **56**). Si tu gigante pierde, tendrás que concluir la batalla tú mismo, pero cuando aseste a la estatua el primer golpe, pasa al **326.**

412

Recitas el conjuro y esperas. Un escalofrío te recorre la espalda cuando oyes un crujido proveniente de la puerta. Pero la puerta no se abre ante ti, sino que de un cajetín de madera situado sobre el marco sale una humareda espectral que salta en el aire como una marioneta y, al contemplarla, te quedas atónito. De repente el humo se abalanza sobre ti y, antes de que puedas reaccionar, te ha tragado. Toses y sudas preso del pánico al comprobar que es un ESPECTRO SULFUREO, cuyos gases venenosos te están asfixiando. Como te habían advertido, la Puerta Norte de Kharé tiene sus propias defensas y los no iniciados que intentan abrirla arriesgan su vida. La tuya acabas de perderla...

413

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. No puedes utilizar este encantamiento, pues no tienes la bola de cristal que requiere. ¿Deseas ahora examinar más de cerca la estatua (pasa al **8**) o entrar en la cabaña (pasa al **27**)?

414

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y esperas alguna señal que te indique la forma más segura de proceder. Beber la cerveza no es evidentemente una acción prudente, pues tu anfitrión se inclina sobre ti esperando que bebas. En un instante le arrojas la jarra de cerveza a la cara y echas a correr hacia la puerta. La alcanzas antes de que él se dé cuenta de lo que ha sucedido. Pasa al **46.**

415

Resta 5 puntos de tu RESISTENCIA. No existe semejante encantamiento. Pasa al **154.**

416

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una piedra preciosa del sol? Si no la tienes, no puedes hacer este encantamiento. Vuelve al **234** y resuelve el combate. Si tienes una piedra preciosa del sol, pronuncia el conjuro sobre ella. La joya brillará

intensamente y puedes usarla para ayudar al luchador al que apoyas. El encantamiento durará los 3 primeros asaltos. Durante ellos, si el adversario de tu luchador le inflige alguna herida, le deslumbras con la piedra preciosa. El efecto cegador reducirá el daño a 1 punto de RESISTENCIA en vez de los 2 normales. Recuerda que el encantamiento sólo actúa durante los 3 primeros asaltos; después la pelea será normal. Ahora vuelve al **234** y resuelve el combate.

417

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro en dirección hacia el FLAGELADO y éste se detiene. Se aparta de ti y vaga sin rumbo por la habitación, chocando con los objetos que hay en ella. Mientras permanece en ese estado de aturdimiento, puedes sacar la caja de debajo de la mesa. Pasa al **29.**

418

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un casquete? Si no lo tienes, el encantamiento no da resultado. Si tienes un casquete, póntelo en la cabeza y pronuncia el conjuro. Cuando éste surta efecto, esperas recibir mensajes telepáticos de las criaturas que pueda haber en los alrededores. Pero no recibes ningún mensaje. No hay criaturas vivientes en las inmediaciones. ¿Quieres ahora dirigirte andando a la puerta (pasa al **288**) o saltar por encima del círculo (pasa al **258**)?

419

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una poción medicinal o jugo de bayas de blima? Si no tienes ninguno de estos brebajes, no puedes hacer este encantamiento. Vuelve al **264** y elige de nuevo.

Si tienes alguno de esos líquidos, bébelo y pronuncia el conjuro. Cuando la magia surte efecto, empiezas a sentirte fortalecido y una oleada de vigor recorre tu cuerpo. Puedes restablecer tu RESISTENCIA en su puntuación *Inicial*. Luego vuelve al **264** y ajusta tu trato con el gnomo. Recuerda que has consumido la poción que tenías.

420

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un casquete? Si no lo tienes, no puedes realizar este encantamiento (vuelve al **108** y haz otra elección). Si tienes un casquete, póntelo en la cabeza y pronuncia el conjuro. Pruebas a establecer contacto telepático con la mente del maestro pirotécnico que está fuera de la cabaña.

«¿Caerá este viajero en mi trampa?» —está pensando.

Parece que espera que te metas en el fuego. ¿Quieres avanzar entre las llamas (pasa al **130**) o prefieres abandonar este lugar (pasa al **137**)?

421

Recitas el conjuro y esperas. Un escalofrío te recorre la espalda cuando oyes un crujido proveniente de la puerta. Pero la puerta no se abre ante ti, sino que de un cajetín de madera situado sobre el marco sale una humareda espectral que salta en el aire como una marioneta y, al contemplarla, te quedas atónito. De repente el humo se abalanza sobre ti y, antes de que puedas reaccionar, te ha

tragado. Toses y sudas presa del pánico al comprobar que es un ESPECTRO SULFUREO, cuyos gases venenosos te están asfixiando. Como te habían advertido, la Puerta Norte de Kharé tiene sus propias defensas y los no iniciados que intentan abrirla arriesgan su vida. La tuya acabas de perderla...

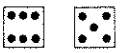
422

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes algo de arena? Si no tienes, este encantamiento no dará resultado. Saca tu arma y pasa al **192.** Si tienes algo de arena, arrójala al suelo alrededor de los pies de las criaturas y pronuncia el conjuro. El suelo empieza a burbujear al formarse las arenas movedizas que tú has creado debajo de las criaturas. Estas pierden el equilibrio y se hunden quedando atrapadas en las arenas movedizas. Gritan pidiendo auxilio, pero en unos segundos han desaparecido. Por desgracia, con ellas desaparece el dinero que te han robado. Puedes continuar tu camino pasando al **89.** Recuerda que has usado una de las porciones de arena que tenías.

423

Tu duende avanza hacia la estatua. Un ruidoso ladrido detrás de ti te hace girar en redondo. Era sólo un perro que va corriendo calle abajo ladrando a todas las criaturas con las que se encuentra. Te vuelves de nuevo hacia la estatua y te quedas asombrado al ver a tu duende muerto delante de la estatua, que no se ha movido. ¿Quieres examinarla más de cerca (pasa al **8**), registrar la cabaña (pasa al **27**) o marcharte de allí rápidamente (pasa al **137**)?

Ganas 10 Doblones de oro



424

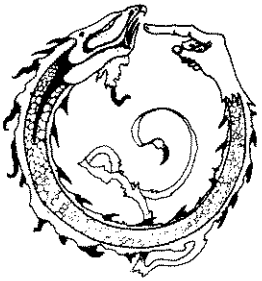
Resta 5 puntos de tu RESISTENCIA. No existe semejante encantamiento. Vuelve al **317** y haz otra elección.

425

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro, pero no sucede nada. No puedes hacer este encantamiento, pues no tienes la joya de oro que requiere. Pasa al **323** y resuelve la pelea.

426

¿Tienes dientes de duendes? Si no los tienes, resta 1 punto de tu RESISTENCIA, pues tu conjuro no da resultado sin ellos, y continúa andando por esa calle (pasa al **61**). Si tienes dientes de duende, arroja cuantos quieras al suelo y pronuncia el conjuro. Resta de tu RESISTENCIA tantos puntos cuantos dientes hayas usado y pasa al **368.**



427

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una flauta de caña de bambú? Si no la tienes, no puedes utilizar este encantamiento y, mientras tratas de hacerlo, la criatura se acerca a ti y te golpea causándote un daño que te hace perder 2 puntos de RESISTENCIA. Vuelve al **77** y resuelve el combate. Si tienes una flauta de caña de bambú, pronuncia el conjuro sobre el comelodo y tócala. La música hace

que la voluminosa criatura se detenga y ladee la cabeza. De repente salta fuera del agua aullando con fuerza y, cuando aterriza, comienza a ejecutar lo más parecido a una danza que un comelodo puede realizar. Ahora puedes retirarte mientras es incapaz de atacarte. Pasa al **196.**

428

Resta 5 puntos de tu RESISTENCIA. No existe semejante encantamiento. Vuelve al **26** y haz otra elección.

429

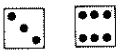
Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y un poderoso campo de fuerza te rodea. Mientras opere, no puede sobrevenirte ningún daño. Te acercas a la estatua. No sucede nada. Miras dentro de la cabaña. Está vacía, aparte de los desechos que cubren el suelo. No hay nadie en ese lugar. Por fin, el encantamiento se desvanece. ¿Quieres entrar en la cabaña (pasa al **27**), acercarte a la estatua para quitarle el medallón (pasa al **8**) o marcharte de allí (pasa al **137**)?

430

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y aguardas a que surta efecto. Tu dolor de estómago va en aumento hasta hacerse insoportable y te desmayas. No despertarás jamás. El encantamiento te habría defendido de la magia, pero ese veneno no es mágico. Has fracasado en tu misión.

431

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro. Mientras permanezcas en el templo de Courga, estarás protegido de cualquier encantamiento mágico. Pasa al **468.**



432

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y oyes cómo los cerrojos se descorren. Das un empujón a la puerta y ésta se abre girando sobre sus goznes y dejándoos el paso libre. El anciano se marcha contigo, te da las gracias por ayudarle a escapar y corre por la calle delante de ti. Pronto llegáis a un cruce. Pasa al **81.**

433

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro. Mientras el encantamiento surta efecto, estás protegido de cualquier trampa mágica. Pasa ahora al **118** y combate contra las criaturas. Este encantamiento durará todo el combate.

434

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y extiendes las manos hacia el grupo. Dos pequeñas bolas de fuego se forman en las palmas de tus manos y las arrojas contra las criaturas. Uno de los OJOS ROJOS con que te enfrentas abre los párpados y un chorro de fuego sale disparado para interceptar tus bolas. El choque hace que tus bolas reboten retrocediendo hacia ti y tienes que dar un salto para eludirlas. Aterrizas bajo el monumento, dentro de la piscina que hay en su interior. Pero el chapoteo que esperabas no se produce. Pasa al **270.**

435

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y aparecen cinco imágenes idénticas de ti mismo que confunden a la criatura. Pero esta ilusión sólo es eficaz respecto a la *cabeza* de la criatura, pues las demás partes del cadáver no tienen inteligencia. Vuelve al **11** y resuelve el combate. Si en algún asalto la cabeza del cadáver obtiene una Fuerza de Ataque mayor que la tuya, echa un dado. Si sacas un número del 1 al 5, la

cabeza ataca a una de las imágenes que has creado. Si sacas un 6, la cabeza elige tu verdadero cuerpo y sufres un daño normal.

436

Desde tu rincón oyes una voz que sobresale por encima de los gritos del público:

—¡Vik, Vik, amigo mío! ¿Cómo te va?

Miras en esa dirección y ves a dos personas que se saludan. Llamas a Vik y le dices que eres amigo de Glandragor. Al oír este nombre Vik sonríe. Te indica que te espera después del combate y te desea buena suerte. Suma 2 puntos a tu SUERTE por encontrar a Vik. Vuelve al **82** y elige de nuevo. Si sobrevives a la pelea, pasa al **352** en caso de que quieras hablar con Vik.

437

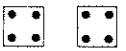
Resta 5 puntos de tu RESISTENCIA. No existe semejante encantamiento. Vuelve al **95** y lucha contra la criatura o elige otro conjuro.

438

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y creas sobre el suelo, a tus pies, un pequeño tesoro. Llamas en dirección a la abertura de arriba y en ella aparece un rostro. Un miembro de la tripulación te pregunta en tono gruñón qué quieres. Sus labios se abren en una sonrisa avarienta cuando le muestras el tesoro. Mira a su alrededor y hace descender una escala de cuerda para que puedas subir por ella. Cuando llegas arriba le entregas las falsas riquezas y rápidamente abandonas la nave. Pasa al **487.**

439

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. No puedes



utilizar este encantamiento, pues no tienes el anillo de metal verde que requiere. Vuelve al **26** y haz otra elección.

440

Resta 5 puntos de tu RESISTENCIA. No existe semejante encantamiento. Vuelve al **119**, saca tu arma y lucha contra el fabricante de cadenas.

441

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes unos guijarros pequeños? Si no los tienes, pronuncias en vano el conjuro y no sucede nada. El cadáver desmembrado flota a tu alrededor infligiéndote un daño que te hace perder 2 puntos de RESISTENCIA. Si tienes unos guijarros pequeños, pronuncia el conjuro sobre ellos. El encantamiento hará que cada guijarro explote al chocar con el cadáver y lo mutilará causando un daño de 1 punto de RESISTENCIA a cualquier parte del cuerpo que golpee. Puedes activar cuantos guijarros desees y arrojarlos contra cada una de las partes del cadáver. Para saber si un guijarro hiere o no, echa los dos dados. Si sacas un número *igual* o *menor* que tu DESTREZA, el guijarro da en el blanco y hiere esa parte del cadáver. Si sacas un número *mayor* que tu DESTREZA, el guijarro yerra el golpe. Repite esta operación por cada guijarro que arrojes, y puedes elegir el blanco. Vuelve al **11** y resuelve el combate. Puedes utilizar cuantos guijarros explosivos quieras, pero debes combatir contra cualquier parte del cadáver que permanezca intacta después de que hayas lanzado tus guijarros.

442

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes jugo de bayas de blima o alguna poción medicinal? Si no tienes ninguno de esos brebajes, el encantamiento no da resultado. Si tienes alguno, bébetelo y pronuncia el conjuro. Al surtir efecto el encantamiento, aumentan tus fuerzas y se curan tus heridas. Puedes restablecer tu puntuación de RESISTENCIA en su nivel *Inicial*. Tanto si el encantamiento ha funcionado como si no, puedes dirigirte andando a la puerta (pasa al **288**) o saltar por encima del círculo (pasa al **258**). Recuerda que has consumido tu poción.

443

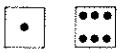
Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y esperas a ver qué efecto produce en la criatura (como sabes, este encantamiento tiene efectos imprevisibles). La bestia erizada se para en seco en medio de su avance y se queda mirándote. Se mueve un poco torpemente y parece decidir lo que va a hacer. De repente salta hacia ti y te derriba de un golpe (pierdes 1 punto de RESISTENCIA). Pero en vez de proseguir la lucha, empieza a correr en círculo. Vuelve al **95** y combate contra la criatura o elige otro encantamiento. Si decides luchar, resta 1 punto de la DESTREZA del animal a causa de su estado de aturdimiento.

444

Te pones el casquete en la cabeza y pronuncias el conjuro. Te concentras en la mente de tu anfitrión y pensamientos fugaces pasan por la tuya. Una cosa es cierta: desea que bebas la cerveza, que debe de contener alguna droga. Puedes beberla siguiendo sus deseos (pasa al **236**) o excusarte y ponerte en pie para marcharte (pasa al **173**).

445

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro sobre la mesa y un pequeño montón de oro se materializa en ella. La criatura fija sus ojos en el



tesoro durante unos momentos y luego te mira a ti. Por su actitud parece que no se ha dejado engañar por tu ilusión y le ha enojado que hayas intentado hacer semejante truco. Avanza hacia ti y tú echas mano de tu arma. Pasa al **243.**

446

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y esperas alguna indicación sobre la elección más segura que te permita recobrar el dinero que te han robado. Pero no sucede nada. ¿Bloquean estas criaturas tu encantamiento? ¿O es sencillamente que *no hay* una forma segura de proceder? Las criaturas avanzan hacia ti. Saca tu arma y pasa al **192.**

447

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. El conjuro no surte efecto, pues no tienes la vara de roble florecido que requiere. Vuelve al **98** y haz otra elección.

448

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un casquete? Si no lo tienes, el conjuro no da resultado y los orclings desaparecen cuando intentas hacer el encantamiento (pasa al **61**). Si tienes un casquete, te lo pones sobre la cabeza y pronuncias el conjuro. Ahora puedes comunicarte telepáticamente con los orclings. Corren en diferentes direcciones, pero puedes elegir al que te ha robado tu posesión más valiosa y seguirle. Al fin le agarras y le obligas a devolverte lo que es tuyo. Después continúas tu camino (pasa al **61**).

449

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes granos de arena? Si no los tienes, no puedes realizar este encantamiento y, al pronunciar tú el conjuro en vano, el fabricante te azota con su trozo de cadena

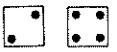
causándote un daño que te hace perder 2 puntos de RESISTENCIA. Vuelve al **119,** saca tu arma y lucha contra él. Si tienes granos de arena, arrójalos a los pies del fabricante de cadenas y pronuncia el conjuro sobre ellos. El suelo empieza a hervir y burbujear y el fabricante pierde el equilibrio. ¡Está sobre una poza de arenas movedizas, en las que se va hundiendo poco a poco! Se quita el jubón y lo extiende sobre las arenas movedizas, utilizándolo como apoyo para frenar su hundimiento. Te agachas y tiras del jubón, y el fabricante desaparece bajo la superficie. Pasa al **195.** Has usado todos tus granos de arena y sólo podrás volver a hacer este encantamiento si obtienes más.

450

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un Doblón de oro? Si no lo tienes, no puedes realizar este encantamiento y, cuando pronuncias el conjuro, el cadáver te inflige un daño que te hace perder 2 puntos de RESISTENCIA. Si tienes un Doblón de oro, colócatelo en la muñeca y pronuncia el conjuro sobre él. Se convierte en un escudo invisible que te ayudará en el combate. Vuelve al **11** y lucha contra el cadáver, pero puedes restar 2 puntos de la Fuerza de Ataque de cada parte del cadáver debido al escudo mágico que utilizas. El escudo —y por consiguiente el Doblón de oro— se desvanecerán después del combate.

451

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un diente de gigante? Si no lo tienes, este encantamiento no dará resultado. Pasa al **323** y resuelve el combate. Si tienes un diente de gigante, pronuncias el conjuro sobre él y creas un gigante mágico. El público se queda asombrado al aparecer el gigante



y le explicas al rufián que ese gigante es tu campeón y luchará en tu lugar. Pasa al **323** y resuelve la pelea entre el campeón y tu gigante:

Gigante	DESTREZA 8	RESISTENCIA 9

Si vence tu gigante, puedes recoger en su nombre el dinero del premio.

452

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro e inmediatamente tu cuerpo empieza a crecer hasta que alcanza casi el tamaño de un gigante. Por desgracia, ahora no cabes por la puerta de la cripta. Puedes abandonar ese lugar (pasa al **16**) o esperar a que el encantamiento se desvanezca y después entrar en la cripta (pasa al **249**).

453

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y avanzas por el fuego. No sientes nada. Abres el cofre que está entre las llamas y descubres 10 monedas de plata y un espejo del mismo metal. Te apoderas de todo ello y sales del fuego. Miras tu tesoro y, ante tus ojos, los objetos de plata se vuelven de oro. Has encontrado así 10 Doblones de oro y un elegante espejo dorado, que rápidamente escondes en la mochila cuando una voz te grita desde el exterior:

—Bien, ¿qué le parece?

Recuerdas que el maestro pirotécnico supone que estás examinando sus fuegos de artificio. Sales de la cabaña y le dices que no te interesan. Le das las gracias por la demostración y reemprendes la marcha por la calle. Pasa al **137.**

454

Resta 5 puntos de tu RESISTENCIA. No existe

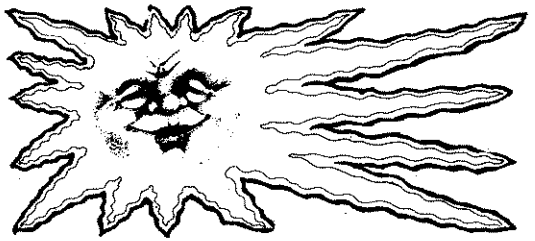
semejante encantamiento y la estatua está casi encima de ti. Saca tu arma y pasa al **299.**

455

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un frasco de goma? Si no lo tienes, pasa al **13.** Si tienes un frasco de goma, arrójalo contra el asesino y pronuncia el conjuro sobre él. El frasco se rompe y cubre de goma a tu enemigo. El encantamiento vuelve a ésta sólida, pegando las manos de Vangorn al arco y sus pies al suelo. Puedes marcharte por la puerta. Pasa al **46.**

456

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y esperas una indicación sobre el modo más seguro de proceder. Un sentimiento que surge de tu interior te dice que, aunque el pez da unas mordeduras muy molestas, no tienes que temer nada de él: no representa ningún peligro real. Puedes introducir la cabeza debajo del pez (pasa al **320**), tratar de apoderarte de la moneda de oro (pasa al **85**) o alejarte de la charca (pasa al **28**).



457

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. No puedes usar este encantamiento, pues no tienes el medallón

con joyas engastadas que requiere. Vuelve al **264** y elige de nuevo.

458

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. No puedes usar este encantamiento, pues no tienes el polvo de piedra que requiere. Mientras pronuncias el conjuro, las criaturas avanzan hacia ti. Tienes que sacar tu arma. Pasa al **192.**

459

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro, pero no sucede nada. No puedes hacer este encantamiento sin el anillo de perlas que requiere. Mientras intentas en vano realizarlo, la bestia erizada salta hacia ti con sus afiladas mandíbulas abiertas y te muerde en una pierna. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. Resuelve el combate:

Bestia erizada	DESTREZA 5	RESISTENCIA 7

Si vences, pasa al **14.**

460

Resta 5 puntos de tu RESISTENCIA. No existe semejante encantamiento. Vuelve al **234** y resuelve el combate.

461

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro en dirección hacia la estatua y le expresas tu voluntad de que avance. Has acertado en tu suposición. En realidad es una criatura viviente y, siguiendo tus órdenes, se dirige hacia ti. Le ordenas que te entregue el medallón que lleva colgado del cuello, que retroceda después y vuelva a su posición anterior. La criatura sigue tus instrucciones. Pasa al **117.**

462

No existe semejante encantamiento. Vuelve al **290** y elige de nuevo. Si no esperabas que fuera un conjuro, pasa al **397.**

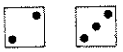
463

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una máscara negra? Si no la tienes, este encantamiento no funciona. Debes sacar tu arma y pasar al **192.** Si tienes una máscara negra, sostenla delante de tu cara y pronuncia el conjuro. Las criaturas al verte se detienen de repente aterradas. Te arrojan las monedas que te han robado y se retiran permitiéndote seguir tu camino. Pasa al **89.**

464

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro en dirección hacia la pared de madera y tu

Ganas 5 Doblones de oro



compañero se tapa la cara cuando un rayo relampagueante sale disparado de tu dedo índice y hace volar las tablas. A través del agujero que has abierto en el casco del barco entra la luz del día y respiras con alivio: el agujero está por encima de la línea de flotación. Oyes un tumulto arriba, en la cubierta, pero antes de que te atrapen de nuevo saltas por el agujero al muelle. Pasa al **487.**

465

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. No puedes utilizar este encantamiento, pues no tienes el cuerno de viento que requiere. Vuelve al **26** y haz otra elección.

466

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. No puedes utilizar este encantamiento, pues no tienes el anillo de metal verde que requiere. Vuelve al **47** y elige de nuevo.

467

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. El encantamiento no da resultado porque no tienes el anillo de metal verde que requiere. Vuelve al **108** y haz otra elección.

468

¿Qué quieres hacer?

¿Buscar tesoros que merezca la pena robar?	Pasa al **205**
¿Examinar el ídolo?	Pasa al **122**
¿Echar un rápido vistazo en busca de trampas?	Pasa al **224**
¿Asegurarte de que no hay nadie en el templo?	Pasa al **168**

469

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un brazalete de huesos? Si no lo tienes, no puedes hacer este encantamiento. Vuelve al **234** y resuelve el combate. Si tienes un brazalete de huesos, te lo colocas en la muñeca y pronuncias el conjuro. Creas la ilusión de que el contendiente al que tú apoyas pierde fuerza. El otro combatiente se abalanza sobre él para aprovecharse de esa ventaja y tu luchador, que en realidad *no* ha caído, puede efectuar un rápido ataque. Resta 2 puntos de la RESISTENCIA del adversario de tu luchador. Pero después la ilusión se desvanece y la pelea continúa normalmente. Vuelve al **234** y resuelve el combate.

470

Resta 2 puntos de RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y esperas alguna indicación de la presencia de poderes mágicos. No sucede nada. No hay poderes mágicos en esa zona. Vuelve al **213** y elige de nuevo.

471

¿Tienes dientes de duendes? Si no tienes ninguno, no puedes hacer este encantamiento. Resta 1 punto de tu RESISTENCIA y vuelve al **77** para luchar contra el comelodo con tu arma. Si tienes dientes de duende, arroja cuantos quieras delante del comelodo y pronuncia el conjuro sobre ellos. Resta 1 punto de tu RESISTENCIA por cada diente que hayas usado y pasa al **505.**

472

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y concentras tu atención en la cabaña, esperando una reacción que te diga si te amenaza alguna trampa. La cabaña parece inofensiva. Si quieres entrar en ella, pasa al **27.** La vista de la estatua hace sonar en tu mente un timbre de

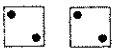
alarma gracias al encantamiento. Si quieres examinarla, pasa al **8**. De lo contrario puedes marcharte de ese lugar (pasa al **137**).

473

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro al aire en dirección hacias las ARPIAS, pero como éstas vuelan a gran velocidad no estás seguro de haber atinado en el blanco. Si quieres, puedes *Probar tu Suerte*. Si eres afortunado, el conjuro hará blanco en una de las criaturas, confundiéndola tanto que dejará de ser una amenaza (echa una moneda para determinar qué arpía se ve afectada). Si eres desafortunado, o si no deseas *Probar tu Suerte,* el conjuro yerra el blanco. Pasa al **118** y lucha con las arpías.

474

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Levantas las manos y en las palmas se forman dos bolas de fuego. Las arrojas contra la cerradura de la puerta. El abrasante calor comienza a quemar la puerta y te escondes en un sitio lejos de allí. El fuego atraerá sin duda la atención de alguien. En efecto, aparecen dos guardias que farfullan en una lengua extraña e intentan en vano apagar el fuego. Se van corriendo a buscar agua, dejándote el campo libre para entrar rápidamente en el interior. Una vez dentro, buscas



de inmediato un lugar donde ocultarte. Hay un edificio de piedra con las ventanas enrejadas justo al otro lado de la puerta y te diriges hacia él. Mirando por la ventana ves una habitación en la que no hay más que un banco de madera en el que está sentado un anciano. ¿Quieres entrar en el edificio y saludar al viejo (pasa al **169**) o alejarte de allí y seguir tu camino (pasa al **218**)?

475

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Prometes a los guardias darles algo más valioso que unos pocos Doblones de oro. Metiendo una mano en tu mochila, pronuncias en voz baja el conjuro sobre uno de los objetos que llevas dentro (elige el que quieras, sabiendo que lo perderás). Sacas un falso tesoro y a los guardias se les abren unos ojos como platos. Les ofreces el tesoro si te permiten acercarte a la puerta. Ellos aceptan y, llevados de la codicia, te arrebatan el tesoro, repartiéndoselo y guardándolo en sus bolsillos. Luego te dejan aproximarte a la puerta. Pasa al **271.** Debes darte prisa, pues los guardias pronto descubrirán que el tesoro no tiene ningún valor.

476

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y un invisible campo de fuerza se forma a tu alrededor. El campo de fuerza te protegerá *sólo en el próximo número de referencia que elijas* (después desaparecerá). ¿Quieres ahora irrumpir en la cripta (pasa al **249**) o sacar de tu mochila algo que puede serte útil (pasa al **7**)?

477

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un casquete? Si no lo tienes, el encantamiento no da resultado. Pasa al **468.** Si tienes un casquete, póntelo en la cabeza y pronuncia el conjuro. Si en

ese lugar hay algún ser inteligente, podrás leer en su mente. Pero no recibes ningún mensaje telepático. Probablemente no hay nadie en las inmediaciones. Pasa al **468.**

478

Resta 5 puntos de tu RESISTENCIA. No existe semejante encantamiento. Debes salir de la cabaña y seguir tu camino. Pasa al **137.**

479

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una peluca verde? Si no la tienes, no puedes hacer este encantamiento y debes volver al **77,** sacar tu arma y luchar contra el monstruo. Si tienes una peluca verde, póntela en la cabeza y trata de conversar con el comelodo. Cuando hablas, tu voz profiere una serie de aullidos y gruñidos. La lengua del comelodo parece reducirse a un pequeño número de mensajes elementales. Se detiene y te escucha, pero después avanza dando tumbos para atacarte. Combate contra el comelodo con tu arma:

Comelodo	DESTREZA 7	RESISTENCIA 11

Si vences, pasa al **196.**

480

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. No puedes utilizar este encantamiento, pues no tienes la po-

ción de agua de fuego que requiere. Mientras tratas de hacerlo, una de las ARPIAS se lanza en picado desde el cielo y te rasga un brazo con sus garras. Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA y pasa al **118** para combatir contra ellas.

481

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y esperas alguna indicación acerca de cómo librarte de la malla. El encantamiento funciona, pero no es fácil salir de esa difícil situación. Pasa al **154.**

482

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y esperas la advertencia de que allí actúan poderes mágicos. Pero no se produce ninguna advertencia. Adquieres así la certeza de que nada mágico va a ocurrir. Vuelve al **153** y haz otra elección.

483

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una peluca verde? Si no la tienes, no puedes hacer este encantamiento. Vuelve al **26** y elige de nuevo. Si tienes una peluca verde, póntela en la cabeza y pronuncia el conjuro. Al hablar a los guardias, profieres tus palabras en una lengua extraña. ¡Los guardias se sobresaltan! Susurran entre ellos y se vuelven hacia ti.

—Extranjero, habla usted en crolian, nuestra lengua materna. ¿Es usted de Mauristatia?

Les dices que sí y en la breve conversación que sigue les persuades para que te dejen acercarte a la Puerta Norte. Pasa al **271.**

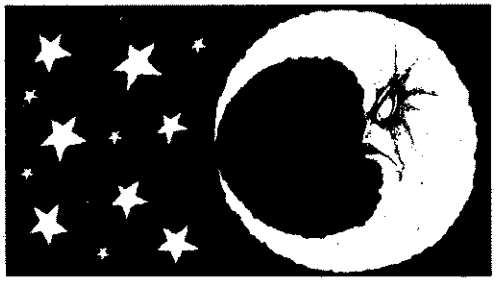
484

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y aguardas a que un campo de fuerza

mágico se forme alrededor de tu cuerpo. Por desgracia, esto te sirve de poco, pues tu problema es el veneno que actúa rápidamente. Tu dolor de estómago se vuelve cada vez más agudo y te enfrentas a una muerte segura a menos que llames en tu ayuda a tu diosa. Pasa al **129** si puedes hacerlo; de otro modo, tu viaje termina aquí.

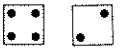
485

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes jugo de bayas de blima o alguna poción medicinal? Si no tienes ninguno de estos brebajes, no puedes hacer este encantamiento (pasa al **468**). Si tienes alguno, bébelo y pronuncia el conjuro. Tus fuerzas aumentan rápidamente y tus heridas se curan. Puedes restablecer tu RESISTENCIA en su puntuación *Inicial*. Después pasa al **468.** Recuerda que has consumido la poción que tenías.



486

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro, pero no sucede nada. No puedes hacer este encantamiento, pues no tienes la rama de roble florecido que requiere. Vuelve al **254** y elige de nuevo.



487

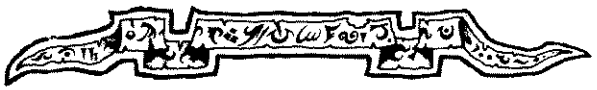
Desde el barco llegas a la orilla más próxima del río Jabaji en la zona de los muelles. ¿Comiste en el día de ayer? Si no lo hiciste, debes restar 3 puntos de tu RESISTENCIA, pues ahora estás hambriento. Cruzas el Jabaji por el puente del Puerto y en la otra orilla una bifurcación te ofrece dos posibles caminos. ¿Quieres tomar la calle de la derecha (pasa al **198**) o la de la izquierda (pasa al **132**)?

488

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un casquete? Si no lo tienes, el encantamiento no surte efecto. Si lo tienes, póntelo en la cabeza y espera a captar algún mensaje telepático de la fangosa criatura. No sucede nada. Probablemente, el cerebro de esa criatura no es capaz de formar pensamientos inteligentes. Pero una cosa es cierta: se propone atacarte y, mientras has estado pronunciando el conjuro, se ha acercado a ti. Saca tu arma y resuelve este combate:

Comelodo	DESTREZA 7	RESISTENCIA 11

Si vences, pasa al **196.**



489

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una flauta de caña de bambú? Si no la tienes, no puedes utilizar este encantamiento y debes volver al **24** y elegir una calle por donde escapar rápidamente. Si tienes una flauta de esa clase, sácala de la mochila, pronuncia el conjuro y toca el instrumento. Tus perseguidores se detienen. Como marionetas movidas por una mano invisible, empiezan a saltar y brincar sin control en la calle. Puedes aprovechar

esta oportunidad para zafarte de ellos y seguir tu camino. Pasa al **89.**

490

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Dejas tu mochila en el suelo y te vuelves de espaldas al gnomo. Metiendo una mano dentro de la mochila, pronuncias el conjuro y conviertes uno de los artículos de tu equipo en un tesoro ilusorio. Elige el objeto que quieres usar para ello (si no tienes otra cosa, puedes elegir algunas provisiones, y si tampoco tienes provisiones, no podrás crear el tesoro). Le muestras el tesoro que le ofreces, diciéndole que deseas escoger dos de sus objetos a cambio. El considera el trato y acepta. Vuelve al **264** y escoge dos de sus artículos.

491

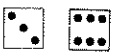
Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro en dirección hacia la estatua y le ordenas que vuelva a su pedestal. Con los dedos cruzados esperas que retroceda. Pero la estatua ignora tu orden y avanza hacia ti tratando de atraparte con sus manos. Saltas hacia un lado para eludirla en el momento preciso y empuñas tu arma. Pasa al **299.**

492

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y esperas algún «consejo interior» sobre la mejor manera de evitar cualquier peligro que pueda amenazarte. Cuando el encantamiento surte efecto, sientes el impulso de escapar corriendo de ese lugar. ¿Quieres seguir el consejo (pasa al **55**) o sacar tu arma (pasa al **76**)?

493

Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el



conjuro y ordenas al hombre que deponga su arma. El asesino se limita a reír. ¡Este encantamiento sólo surte efecto en criaturas no inteligentes! Pasa al **13.**

494

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro, pero no sucede nada. No puedes hacer este encantamiento, pues no tienes la poción de agua de fuego que requiere. Vuelve al **235** y elige de nuevo.

495

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un casquete? Si no lo tienes, el encantamiento no funciona y, mientras pronuncias el conjuro, las criaturas te rodean. Pasa al **330.** Si tienes un casquete, póntelo en la cabeza y pronuncia el conjuro. Empiezas a captar pensamientos de esas criaturas y te enteras de que son OJOS ROJOS. Aunque con los ojos cerrados son normales, resultan seres mortíferos cuando los abren. Entretanto avanzan hacia ti y tienes que defenderte con tu arma. Pasa al **192.**

496

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro e inmediatamente comienzas a crecer en tamaño y poder. Te diriges hacia la Puerta Sur, que está cerrada, e intentas abrirla. Cargas contra la puerta, pero ésta no se mueve. Finalmente vuelves a tu tamaño normal, pero tus esfuerzos han llamado la atención en el interior. Pasa al **178.**

497

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una máscara negra? Si no la tienes, el encantamiento no funciona. Si tienes una máscara negra, sácala de la mochila y pronuncia el conjuro sobre ella. Pero mientras lo haces, el rufián se acerca a ti. El público te abuchea, pues las reglas no permiten

usar magia en la pelea. Has asustado al rufián, pero no dejará que comience el combate si te ayudas de la magia. Tienes que quitarte la máscara. Pasa al **323** y resuelve el combate.

498

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes un casquete de tela? Si no lo tienes, pareces un loco al intentar en vano hacer este encantamiento. Harías mejor en beberte la cerveza como el hombre te sugiere, pasando al **236.** Si tienes un casquete de tela, pasa al **444.**

499

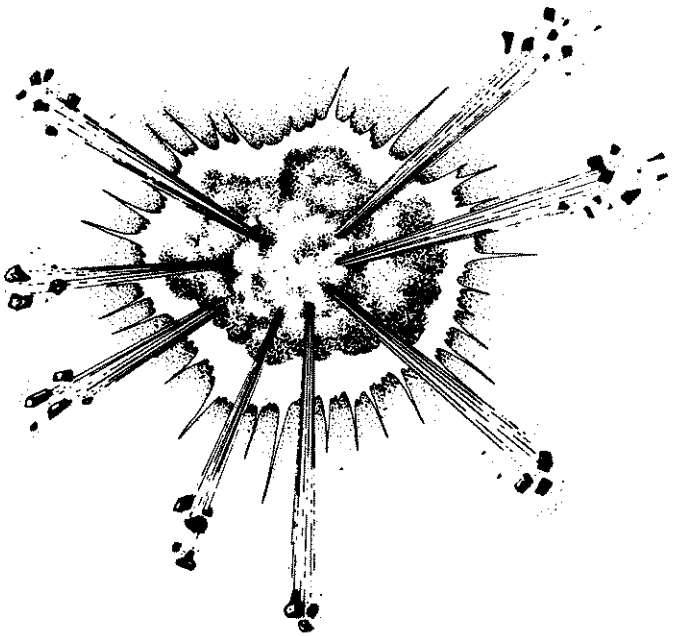
Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes alguna poción medicinal o jugo de bayas de blima? Si no tienes ninguno de estos brebajes, el encantamiento no surtirá efecto. Si tienes alguno de esos líquidos, bébelo y pronuncia el conjuro para recuperar fuerzas y restablecer tu RESISTENCIA en su puntuación *Inicial.* Luego puedes entrar en la cripta (pasa al **249**) o sacar primero algo de tu mochila (pasa al **7**).

500

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una máscara negra? Si no la tienes, tu conjuro no surte efecto y, mientras lo pronuncias, la criatura salta hacia ti y te muerde en un tobillo (pierdes 2 puntos de RESISTENCIA). Debes volver al **95** y luchar contra ella o elegir otro encantamiento. Si tienes una máscara negra, sostenla delante de tu cara y pronuncia el conjuro. La bestia erizada chilla aterrada y sus púas se ponen de punta. Desfallece de miedo. Pasa al **14.**

501

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Tienes una



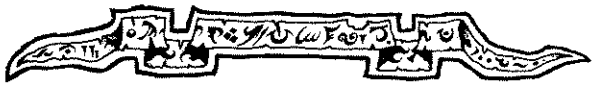
peluca verde? Si no la tienes, no puedes hacer este encantamiento. Si tienes una peluca verde, póntela en la cabeza y pronuncia el conjuro. Los otros individuos tendidos en la bodega empiezan a moverse y el encantamiento te permite hablar con ellos en su propia lengua. Pero a ninguno se le ocurre un plan adecuado para escapar. Pasa al **179.**

502

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro en dirección al fabricante de cadenas. Su ataque se detiene y él se queda mirándote fijamente. Das un paso al frente, pero sus reacciones son letárgicas. Su voluntad de vencer le ha abandonado. Vuelve al **119** y lucha con él. Para el combate reduce su DESTREZA a 5 como resultado de este encantamiento.

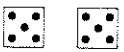
503

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y tu mente capta un aviso. Ante el altar hay un círculo oscuro tejido en la alfombra. Debes evitarlo. Pasa al **468.**



504

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. ¿Has recogido durante tu viaje algunos guijarros? Si no, no puedes hacer este encantamiento (vuelve al **254** y elige de nuevo). Si tienes unos guijarros, puedes pronunciar el conjuro sobre ellos y lanzarlos contra los barrotes de la ventana. Al contacto con los barrotes explotarán y los destrozarán. Tres guijarros son suficientes para permitiros escapar a ti y al anciano (tacha tres guijarros de la lista de tu Equipo). Los



dos trepáis a la ventana, saltáis afuera y os dirigís por una calle hacia el centro de la ciudad. El anciano es muy ágil y pronto te deja atrás. Llegáis a un cruce. Pasa al **81.**

505

Aparecen tantos duendes como dientes has arrojado y les ordenas que ataquen al comelodo. Pero, al estar hundidos en el agua hasta la cintura, no representan una amenaza seria para la criatura, que los derrota fácilmente y se vuelve hacia ti. Saca tu arma y lucha con el monstruo:

Comelodo	DESTREZA 7	RESISTENCIA 11

Si vences, pasa al **196.**

506

Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro y cinco imágenes de ti mismo aparecen delante de los orclings, haciéndoles detenerse. Si te han robado 6 objetos o menos, ahora los recobras. Si te han robado más de 6 objetos, sólo puedes recuperar como máximo 6 de ellos (elige cuáles). Después sigue tu camino. Pasa al **61.**

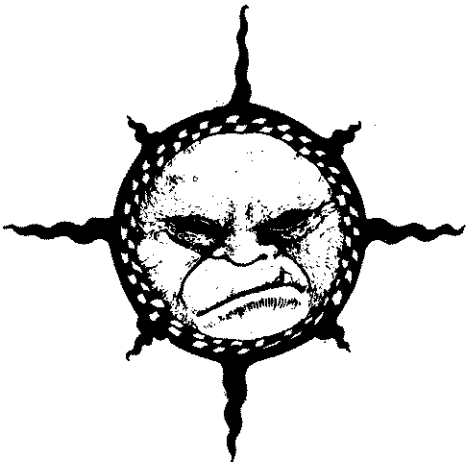
507

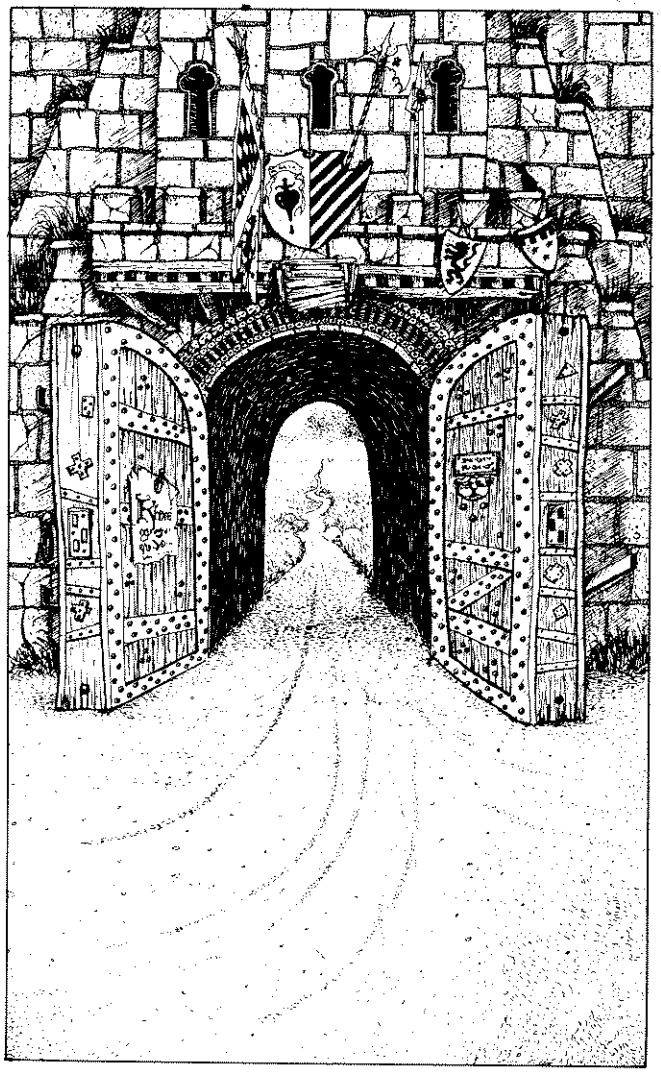
Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro para entorpecer a uno de los combatientes, que no logrará coordinar sus movimientos. Mientras esté bajo los efectos del encantamiento, sólo echarás *un* dado (en vez de los dos) para determinar la Fuerza de Ataque de ese combatiente. Los efectos durarán 6 asaltos. Pero como pronuncias el conjuro desde una cierta distancia y los dos luchadores están muy juntos, existe la posibilidad de que afecte al luchador no pretendido o incluso a los dos. Elige al luchador sobre el que quieres pronunciar el conjuro y después echa un dado. Si sacas un

1, un 2 o un 3, aciertas en el blanco. Si sacas un 4 o un 5, el conjuro se dirige al combatiente al que no querías que le afectara. Si sacas un 6, el conjuro afecta a *ambos* luchadores. Ahora vuelve al **234** y resuelve el combate.

508

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. Pronuncias el conjuro en dirección hacia tu adversario mientras avanza, pero no sucede nada. No puedes hacer este encantamiento, pues no tienes el medallón de joyas engastadas que requiere. Mientras tratas de realizarlo, tu adversario te asesta el primer golpe. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA y continúas luchando con tu arma. Recuerda que tu contrario tiene la misma DESTREZA y RESISTENCIA que tú tenías antes de pronunciar el conjuro y ser golpeado. Si vences, puedes abandonar la cabaña. Pasa al **137.**



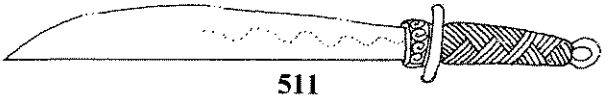


509

Resta 5 puntos de tu RESISTENCIA. No puedes utilizar este encantamiento porque no existe. Pasa al **13.**

510

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA. No puedes usar este encantamiento, pues no tienes el anillo de perlas que requiere. Mientras pronuncias en vano el conjuro, tus perseguidores se acercan a ti y tienes que sacar tu arma. Pasa al **192.**



511

La puerta se abre lentamente ante ti. Has superado los peligros de la mortífera ciudad portuaria y te encuentras en la mitad de tu viaje. A través de la puerta ves la vasta extensión de los Baklands. La próxima etapa de tu misión son las grandes llanuras de Baddu-Bak. La experiencia que has adquirido te será de incalculable valor para guiarte hasta el lago Ilklala.

Recuerdas las palabras del sargento de los vigías cuando abandonaste el puesto avanzado de Analand:

—Después de Kharé deberás atravesar los Baklands, que son territorios desconocidos. Se dice que en los Baklands el día y la noche no son regulados por el Sol, sino por fuerzas sobrenaturales... Desde Kharé tu marcha estará *vigilada.*

Un sonido metálico, como de entrechocar de armaduras detrás de ti, te arranca de tus pensamientos. Deben de ser los guardias que vuelven. Echas una última mirada a la ciudad y cruzas la puerta. Ante ti, negras nubes encapotan el cielo. Estás entrando en los Baklands...

EL LIBRO DE LOS ENCANTAMIENTOS

REGLAS PARA UTILIZAR LA MAGIA

Durante tu adiestramiento como brujo has aprendido un cierto número de hechizos y encantamientos que pueden servirte de ayuda en tu misión. Para realizar los encantamientos debes seguir las siguientes instrucciones.

Cada encantamiento se identifica por una palabra de tres letras. A lo largo del libro se te dará la opción de hacer encantamientos para superar problemas y adversarios. *Los encantamientos se identifican sólo por esas palabras de tres letras, de manera que es importante que memorices por lo menos algunos de los códigos.*

Así, antes de empezar a aplicar tus poderes mágicos, necesitas dedicar algún tiempo a estudiar los encantamientos como si fueras un auténtico brujo que aprende las artes de la magia. Naturalmente, no serás capaz de aprender de una vez los cuarenta y ocho encantamientos, pero cuanto más leas este libro, más familiares se te harán los encantamientos de mayor utilidad.

Comienza por memorizar entre seis y diez encantamientos (en el recuadro de la página siguiente se indican los mejores) y confía en tu dominio de la esgrima para combatir a algunas de las criaturas con que te encuentres. Con un poco de suerte podrás llevar a cabo tu misión utilizando solamente esos encantamientos, pero tu cometido será tanto más fácil cuantos más encantamientos conozcas.

Algunos encantamientos requieren el uso de un objeto, como por ejemplo una joya o un anillo mágico. Si intentas hacer un encantamiento sin poseer el objeto adecuado, desperdiciarás puntos de RESISTENCIA, pues el conjuro no surtirá efecto.

Los seis encantamientos más útiles

Código	Efectos	Coste en puntos de RESISTENCIA
RAY	Hace brotar un rayo de energía de la punta del dedo índice.	4 puntos
CAF	Crea un campo de fuerza protectora.	4 puntos
LEY	Permite controlar a otros seres.	4 puntos
TOR	Vuelve torpes a los adversarios.	4 puntos
BOL	Produce una bola de fuego que puede ser dirigida contra el enemigo.	4 puntos
MUR	Levanta un muro mágico que te defiende de objetos físicos.	4 puntos

RAY y BOL son encantamientos de ataque de gran fuerza. CAF y MUR son buenos encantamientos defensivos para cualquier situación, mientras que LEY y TOR resultan útiles si eres víctima de algún engaño.

Cada vez que realices un encantamiento, con éxito o sin él, gastarás reservas de energía y concentración. Debajo de la descripción de cada encantamiento se indican los puntos de RESISTENCIA que cuesta. Cada vez que lo hagas, debes restar su coste de tu puntuación de RESISTENCIA.

Puedes estudiar *El libro de los encantamientos* todo el tiempo que quieras antes de embarcarte en una aventura, pero *una vez que la has iniciado no puedes consultarlo, sino que debes fiarte simplemente de tu memoria hasta que la aventura haya concluido.* Tampoco puedes anotar los códigos para recordarlos más fácilmente. En una situación real en la que fueras sorprendido por algún enemigo, no tendrías tiempo de consultar tus notas o estas páginas en busca del encantamiento más apropiado.

Ten en cuenta que estos encantamientos son a menudo más poderosos de lo que necesitas en una determinada situación, es decir, no son baratos en coste de puntos de RESISTENCIA, pero sí válidos para todas las alternativas del juego. A medida que vayas aprendiendo más encantamientos, serás capaz de elegir los más económicos, que son igualmente efectivos contra ciertos peligros.

Lee otra vez la lista del recuadro; después tapa con la mano la columna de *Efectos*. ¿Cuántos encantamientos recuerdas? Cuando los sepas de memoria, puedes comenzar la aventura.

CONSEJOS PARA EL USO DE LOS ENCANTAMIENTOS

Cuando te familiarices con los encantamientos que figuran en estas páginas, tu destreza y tus habilidades en la aventura experimentarán un gran progreso.

El aprendizaje de los seis encantamientos básicos te permitirá empezar a jugar sin más tardanza. Esos encantamientos te sacarán de la mayor parte de las dificultades, pero son caros (cuestan muchos puntos de RESISTENCIA) y a menudo tendrás que contentarte con tu limitado dominio de la esgrima, en especial cuando te enfrentes con criaturas débiles, para evitar quedarte peligrosamente sin puntos de RESISTENCIA.

Otros encantamientos son más económicos, pero la posibilidad de hacerlos se presenta con menos frecuencia, por lo que requieren por tu parte una mayor memoria y destreza como brujo. Los encantamientos más económicos son los que exigen objetos mágicos, que encontrarás en el transcurso de la aventura.

Recuerda que se imponen graves castigos por no acertar con el conjuro adecuado. Si eliges un código que no expresa ningún encantamiento o si eliges un encantamiento para el que no tienes el objeto exigido, perderás puntos adicionales de RESISTENCIA. Y en algunos casos, el castigo será la muerte.

En esta aventura no utilizarás todos los encantamientos.

Pronto harás tus propios descubrimientos sobre los encantamientos. Hay una cierta lógica en el orden en que están dispuestos, en las opciones en que se ofrecen y en sus códigos. Pero estos descubrimientos debes hacerlos tú. La experiencia irá aumentando tu destreza en el uso de la magia. También ella forma parte del arte de la brujería.

LOS ENCANTAMIENTOS

RAY

Este encantamiento es un arma extremadamente poderosa, pues hace surgir un rayo de energía del dedo índice del brujo, que debe apuntar en la dirección deseada. Es eficaz prácticamente contra todos los seres vivos que carezcan de defensas mágicas. Pero su realización requiere gran fuerza y concentración.

Cuesta 4 puntos de RESISTENCIA.

BOL

El brujo puede dirigir este encantamiento hacia donde desee. Al hacerlo, una bola de fuego sale disparada de su mano hacia el blanco elegido. Es eficaz contra cualquier criatura, tenga o no tenga poderes mágicos, a menos que sea inmune al fuego. La bola de fuego causa con su impacto heridas, pero se extingue poco después de dar en el blanco.

Cuesta 4 puntos de RESISTENCIA.

CAF

Este potente encantamiento crea delante del brujo una barrera mágica y física, capaz de detener a todo intruso y a la mayor parte de los poderes mágicos. Su realización exige una enorme concentración mental, pero el campo de fuerza resultante es extraordinariamente intenso y está bajo el control de la voluntad del brujo, quien puede colocarlo en la posición que desee y permitir que algo o alguien penetre en él.

Cuesta 4 puntos de RESISTENCIA.

MUR

La realización de este encantamiento levanta un muro invisible delante del brujo. Este muro es impenetrable por proyectiles, armas arrojadizas, monstruos, etc. Se trata de un encantamiento defensivo muy útil.

Cuesta 4 puntos de RESISTENCIA.

LEY

Haciendo este encantamiento contra un enemigo que ataca al brujo, permite a éste apoderarse de la voluntad del atacante. El ataque cesa y el enemigo queda a merced del brujo. Sin embargo, este encantamiento sólo actúa sobre seres no inteligentes y dura muy poco tiempo.

Cuesta 4 puntos de RESISTENCIA.

TOR

Utilizado contra un ser que sostiene un objeto de cualquier clase (por ejemplo, un arma), este encantamiento vuelve torpe y desmañada a esa criatura. El individuo deja caer el objeto y trata en vano de agarrarlo. En suma, no es probable que esa criatura, mientras esté bajo la influencia del encantamiento, haga daño con ningún objeto al brujo.

Cuesta 4 puntos de RESISTENCIA.

GOR

Este encantamiento se dirige al propio cuerpo del brujo, que se hinchará y se hará tres veces más grande que su tamaño normal. Esto aumenta el poder del brujo y es especialmente útil contra

adversarios de gran talla, pero debe ser utilizado con precaución en lugares reducidos.
Cuesta 2 puntos de RESISTENCIA.

CIR

Para este encantamiento se necesita una moneda de cualquier clase. El brujo coloca la moneda sobre su muñeca y pronuncia el conjuro sobre ella. La moneda queda mágicamente fijada a la muñeca y actúa como un invisible escudo metálico que crea un círculo de protección eficaz en un metro a la redonda. Este círculo protege al brujo de cualquier arma normal. Después, la moneda no puede volver a usarse como moneda.
Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

PAR

Puede hacerse este encantamiento para abrir cualquier puerta cerrada. El encantamiento opera directamente sobre el cierre y la puerta puede abrirse sin dificultad. Si la puerta está cerrada con cerrojo por la parte de dentro, el cerrojo es descorrido. El encantamiento surte efecto en puertas precintadas con poderes mágicos.
Cuesta 2 puntos de RESISTENCIA.

FIL

Para realizar este encantamiento se requiere cera de abejas. Al frotar con la cera el filo de cualquier arma (espada, hacha, daga, etc.) y pronunciar el conjuro, la hoja se vuelve mucho más afilada y duplica su capacidad normal de hacer daño. Así, si normalmente inflige una herida que resta al adversario 2 puntos de RESISTENCIA, ahora le restará 4.
Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

SOS

Este encantamiento puede hacerse cuando el brujo sospecha que se le tiende una trampa de cualquier tipo. Una vez pronunciado el conjuro, el hechizo indica telepáticamente al brujo si tiene que precaverse o no de una trampa y, en caso afirmativo, la mejor forma de protegerse de la misma. Si ya ha caído en la trampa, el encantamiento puede utilizarse en determinados casos para reducir al mínimo sus efectos.
Cuesta 2 puntos de RESISTENCIA.

COP

Este encantamiento va dirigido al cuerpo del brujo. Su efecto consiste en crear múltiples imágenes del brujo, todas idénticas y capaces de hacer encantamientos y/o atacar, aunque todas realizan las mismas acciones, como si se reflejaran en un espejo. La mayoría de las criaturas que se enfrentan con estas copias son incapaces de decir cuál de ellas es la auténtica y combaten a las seis.
Cuesta 2 puntos de RESISTENCIA.

BAL

Cuando se hace este encantamiento, el que lo padece siente el impulso irresistible de bailar. El brujo, tocando una pequeña flauta de caña, puede hacer que cualquier criatura ejecute alegres bailes. Si el brujo ha encontrado esa flauta, hará danzar a la criatura mientras la toque. Esto dará tiempo al

brujo para escapar, o puede continuar tocándola y contemplar el espectáculo.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

DUN

Este encantamiento creativo requiere cierta cantidad de dientes de duendes. Se pronuncia el conjuro sobre los dientes para crear uno o dos duendes o todo un ejército de tales criaturas. El brujo puede ordenar a los duendes que combatan a un enemigo o que lleven a cabo alguna tarea como se les indique. Estas criaturas desaparecerán en cuanto hayan realizado lo que se les ordena.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA por cada duende creado.

GIG

Para hacer este encantamiento se necesita el diente de un gigante. Una vez pronunciado correctamente el conjuro sobre el diente, se crea al instante un gigante de unos cuatro metros de alto. El brujo tiene dominio sobre el gigante y puede ordenarle que luche contra algún adversario o ejecute alguna proeza de fuerza, etc. El gigante desaparece después de cumplir las órdenes del brujo.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

GOM

Haciendo este encantamiento y utilizando a la vez el contenido de un frasco de goma, la goma se vuelve superpegajosa y adhesiva en menos de un segundo. Con este encantamiento el brujo puede pegar a cualquier criatura al suelo o a las paredes, aunque es necesario que la víctima entre en contacto con la goma del frasco. Esto puede conseguirse, por ejemplo, arrojándola a los pies de la criatura o poniendo el frasco sobre una puerta entreabierta para que se derrame cuando la puerta se abra del todo.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

SAB

Se utiliza este encantamiento en situaciones peligrosas cuando se desea información sobre la forma más segura de escapar. Una vez realizado el encantamiento, el brujo experimenta una inclinación hacia una salida o, si existe en las proximidades algún medio de defensa, será dirigido hacia él por una extraña fuerza psíquica.

Cuesta 2 puntos de RESISTENCIA.

MED

Con la ayuda de este encantamiento, las pociones medicinales que tenga y utilice el brujo aumentarán sus efectos, de tal manera que sanarán a cualquier ser humano o criatura que las beba. El brujo puede administrarse a sí mismo las pociones y pronunciar el conjuro al tiempo que las toma, pero no devuelven la vida a un ser que ya ha muerto.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

LEN

Este encantamiento puede efectuarse sobre cualquier criatura reduciendo sus movimientos y reacciones a una sexta parte aproximadamente de su

velocidad normal. Parecerá así que la criatura se mueve como en la secuencia de un sueño y el brujo podrá escapar de ella o derrotarla mucho más fácilmente.

Cuesta 2 puntos de RESISTENCIA.

TES

Mediante este encantamiento el brujo puede crear a voluntad la ilusión de tesoros de múltiples formas: piezas de oro, monedas de plata, gemas y joyas. Estas riquezas ilusorias pueden ser usadas por el brujo para distraer, pagar o sobornar a cualquier criatura y desaparecerán tan pronto como el brujo se pierda de vista.

Cuesta 2 puntos de RESISTENCIA.

MAG

Este encantamiento protege al brujo de la mayor parte de los poderes mágicos. Debe ser realizado rápidamente, antes de que el hechizo del enemigo surta efecto. Actúa neutralizando el ataque mágico, que se dispersa inofensivamente. Este encantamiento constituye un arma defensiva muy poderosa, pero no es eficaz contra todas las fuerzas de magias hostiles.

Cuesta 2 puntos de RESISTENCIA.

PUM

Es un potente y pequeño encantamiento, pero que exige una gran concentración mental. Debe pronunciarse el conjuro sobre guijarros. Una vez cargados de magia, estos guijarros pueden ser lanzados por el brujo y explotan al hacer impacto. Además de ser peligrosos para cualquiera que se encuentre dentro de su radio de acción, los guijarros producen un estruendoso estallido al explotar.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

LEV

Este encantamiento es útil cuando el brujo cae en un hoyo-trampa o desde una altura considerable. Una vez realizado, hace que el cuerpo del brujo se vuelva ligero como una pluma. Así el brujo desciende flotando por el aire y aterriza suavemente en el suelo.

Cuesta 2 puntos de RESISTENCIA.

TUR

Se trata de un buen encantamiento defensivo que puede utilizarse contra cualquier criatura que ataque al brujo. Su efecto consiste en aturdir la mente de su víctima, confundiéndola temporalmente. Sin embargo, debe ser manejado con precaución, pues una criatura así perturbada puede actuar de una manera irracional e imprevisible.

Cuesta 2 puntos de RESISTENCIA.

NEB

Este encantamiento sólo puede hacerse en habitaciones cerradas, sin ventanas. Una vez realizado, la habitación se vuelve oscura cual boca de lobo a los ojos de todos menos los del brujo, aunque esté iluminada por antorchas o velas. El encantamiento ciega a cualquier criatura que esté dentro de la habitación, pero sus efectos son sólo pasajeros.

Cuesta 2 puntos de RESISTENCIA.

LOD

Para realizar este encantamiento, el brujo debe arrojar granos de arena al suelo en el lugar donde desee (por ejemplo, delante de un enemigo). El encantamiento produce efecto creando un lodazal de arenas movedizas. Cualquier criatura que pise en ellas se hundirá poco a poco.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

FET

Este encantamiento hace que el aire que rodea al brujo apeste con un hedor nauseabundo. La fetidez es tan repugnante que a cualquier criatura que la huela le obligará a vomitar violentamente. Así, todo adversario que posea sentido del olfato quedará debilitado. Esto mismo puede ocurrirle al brujo, a no ser que se ponga unos tapones en las fosas nasales. El efecto será más pronunciado en criaturas que tengan grandes narices.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

TEL

Para activar este encantamiento, el brujo debe llevar puesto un casquete de tela. Con la ayuda del casquete, el encantamiento permite al brujo leer la mente de cualquier criatura inteligente con la que se encuentre, averiguando así su fortaleza, sus puntos débiles, el contenido de habitaciones próximas, etc.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

GEL

Para realizar este encantamiento, el brujo debe tener una máscara negra y llevarla puesta mientras pronuncia el conjuro. El encantamiento puede dirigirse contra un adversario y tiene el efecto de inducir en su mente un miedo terrible. A las criaturas valientes las afectará menos que a las cobardes. Así el efecto varía desde un sudor frío y desánimo hasta convertir a la criatura en una masa temblorosa de gelatina acurrucada en un rincón.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

BAT

El efecto de este encantamiento, que sólo es eficaz en combate, consiste en desmoralizar al adversario quitándole su voluntad de vencer. Así será más fácil derrotar a cualquier criatura que sufra esta desmoralización, aunque la victoria no es aún segura.

Cuesta 2 puntos de RESISTENCIA.

BON

Este tipo de ilusión puede efectuarse si el brujo lleva una joya de oro. Al hacer el encantamiento, cualquier ser humano o criatura que se encuentre en las proximidades tomará un repentino cariño al brujo. Esto *no* significa que no combatirán contra

él si deben hacerlo, pero serán más propensos a proporcionarle información de lo que serían en circunstancias normales. Incluso pueden ayudar al brujo a pesar de su connatural hostilidad.
Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

BIS

Es encantamiento creativo, útil en batallas. Requiere la utilización de un espejo dorado que debe orientarse hacia la criatura contra la que se realiza el encantamiento. Este crea una copia exacta de cualquier ser con el que luche el brujo y semejante doble está bajo su control hasta el punto de que el brujo puede ordenarle que ataque a la criatura original. Ambos combatirán con la misma fuerza y debilidad, sólo la suerte diferenciará su destino. Si la criatura original muere, su doble desaparecerá. También desaparecerá si es derrotado.
Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

FOR

El brujo debe tomar una poción de agua de fuego para hacer este encantamiento, que intensificará el efecto de la poción dando al brujo el doble o el triple de su fuerza normal. Aunque sus efectos son pasajeros, por lo general serán suficientes para ayudarle en el combate o para ejecutar alguna hazaña de superfuerza.
Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

ROC

Para este encantamiento se necesita un polvo de piedra especial. El polvo debe arrojarse contra la criatura mientras se pronuncia el conjuro. En unos segundos la víctima comienza a petrificarse. Sus movimientos se hacen más lentos hasta que al final se detienen y la criatura se vuelve de color gris. Momentos después de realizarse el encantamiento, la víctima se ha solidificado en una estatua de piedra gris.
Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

RAP

El brujo debe hacer este encantamiento sobre su propio cuerpo. Bajo la influencia del mismo, el brujo adquiere una extraordinaria rapidez y puede correr, hablar, pensar o luchar a una velocidad tres veces mayor que la suya normal. Sin embargo, este encantamiento sólo surte efecto si el brujo huele polvo amarillo antes de realizarlo.
Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

HUR

Para ejecutar este encantamiento, el brujo debe poseer un cuerno de viento, instrumento parecido a una trompa que emite una nota discordante. El conjuro se pronuncia sobre el cuerno y se dirige en un determinado sentido. Al hacer efecto, sale del cuerno un tremendo vendaval, capaz de hacer volar a criaturas del tamaño de un hombre, o de ser aprovechado por el brujo para tirar objetos de estantes, anaqueles, etc.
Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

FIX

Aplicable tanto a seres animados como a objetos

inanimados, este encantamiento produce el efecto de mantener a un adversario u objeto donde está, incapaz de moverse incluso en medio del aire. No obstante, para hacer este encantamiento el brujo debe sostener una vara de roble florecido. Cualquier ser u objeto inmovilizado por este encantamiento permanecerá así hasta que el brujo se aleje del lugar.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

SOP

Efectivo sólo contra seres vivos, este encantamiento les vuelve soñolientos y hace que al cabo de unos segundos se duerman profundamente. Se realiza en unión de un péndulo de metal. El encantamiento concentra la atención de la criatura en el péndulo que el brujo hace oscilar lentamente delante de la víctima para hipnotizarla.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

VOL

Para realizar este encantamiento, el brujo debe llevar colgado del cuello un medallón con joyas engastadas. El encantamiento permite al brujo flotar en el aire a la altura que desee. Un mago que planee de este modo puede permanecer suspendido el tiempo que quiera y trasladarse a voluntad de un sitio a otro.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

VAN

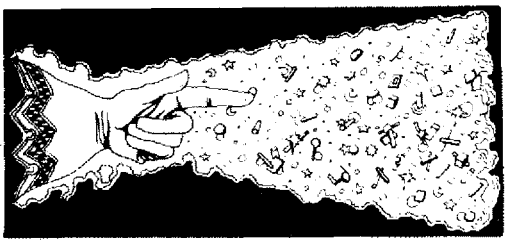
Este encantamiento sólo actúa si el brujo lleva un fino anillo de perlas. Realizado en estas condiciones, vuelve al brujo invisible a los ojos de cualquier criatura inteligente. Puede usarse para adquirir una considerable ventaja en la batalla o para escapar de una situación peligrosa. Los seres dotados de oído podrán oír al brujo moverse por la habitación. En criaturas menos inteligentes este encantamiento sólo producirá un efecto parcial, pues es una forma de ilusión.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

SOL

Este encantamiento puede efectuarse sólo sobre la piedra preciosa del sol amarillo. Una vez realizado, la piedra empieza a despedir un brillo refulgente. Su intensidad está sometida al poder del brujo, quien puede hacerla resplandecer para cegar a monstruos que le ataquen o lucir lo suficiente para que ilumine como una antorcha y permita ver en una habitación oscura.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.



FAL

Para hacer este encantamiento, el brujo debe llevar un brazalete de huesos. Una vez realizado el

encantamiento, el brujo tiene que concentrarse en una ilusión determinada (por ejemplo, que el suelo está cubierto de carbones incandescentes, que él mismo se ha transformado en un demonio, etc.) y esta ilusión parecerá real a los ojos de la víctima. Esto le dará tiempo para escapar o reducir las defensas del monstruo. El encantamiento no produce efecto en criaturas no inteligentes. Si el brujo actúa de forma que destruye la ilusión (por ejemplo, se ha convertido en un ratón y ataca al adversario con una espada), el efecto del encantamiento desaparece inmediatamente.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

REL

Para realizar este encantamiento, el brujo debe llevar puesta una peluca verde. Junto con la peluca, el encantamiento permite al brujo entender el lenguaje de seres que no hablan lenguas humanas (por ejemplo, duendes, orcos, etc.) y comunicarse con ellos.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

COM

Este encantamiento hace que el brujo comprenda los lenguajes de la mayoría de los animales y pueda comunicarse con ellos. Es ineficaz si el brujo no lleva una peluca verde.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

ZAS

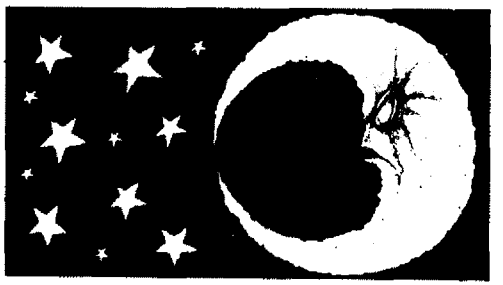
Es una ayuda inestimable en pleno combate, pero sólo puede usarse cuando el brujo lleva un anillo de metal verde, metal extraído de la roca de Craggen. Pronunciado el conjuro sobre el anillo, da al brujo el poder de desaparecer y reaparecer a poca distancia. Este desplazamiento puede hacerse a través de materiales blandos, como madera y arcilla, pero es impedido por la piedra, el metal y similares. Se trata de un encantamiento poco fiable, pues en ocasiones tiene resultados desastrosos.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

FUT

En unión con una bola de cristal, este encantamiento permite al brujo ver el futuro con ciertas limitaciones. El brujo debe sostener la bola con las manos y recitar el conjuro concentrándose en ella. Poco dominio puede ejercerse sobre lo que se ve, pero lo normal es ver sucesos del inmediato futuro.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.



RES

Al hacer este encantamiento sobre un ser humano o una criatura humanoide (es decir, un ser con

dos brazos, dos piernas, cabeza, etc.), que hayan muerto, mientras se rocía el cadáver con agua bendita, el ser vuelve a la vida. La resurrección requiere algún tiempo (el cuerpo no se pone en pie, sin más, de un salto) y es posible matar de nuevo al excadáver de la manera normal. Durante algún tiempo después de surtir efecto el encantamiento, la criatura resucitada está aturdida y confusa, pero puede responder a las preguntas que le haga el brujo.

Cuesta 1 punto de RESISTENCIA.

FAN

Hacer este encantamiento no está al alcance de la mayoría de los brujos de menor categoría porque necesita un gran poder de concentración. De hecho, en toda la historia conocida, este encantamiento sólo ha sido realizado una vez. El brujo que lo hizo, un poderoso nigromante de Throben, no volvió a ser visto y así sus efectos son desconocidos. Más tarde fueron halladas las notas del nigromante, pero de ellas sólo se deducen indicios de tales efectos. Baste decir que éste es quizá *el más poderoso* encantamiento que existe en la ciencia de la magia, pero ningún brujo viviente conoce sus verdaderos efectos.

Cuesta 7 puntos de RESISTENCIA.

KHARE,

CIUDAD DE LAS MIL TRAMPAS

KHARE, donde cada puerta y cada calle pueden esconder un súbito peligro o una ayuda inesperada.
Como guerrero que confía en la fuerza de las armas o como hechicero adiestrado en las artes de la magia, debes arrostrar el terror de una ciudad construida para atrapar al imprudente.
Tendrás que hacer uso de todo tu ingenio para sobrevivir a los horrores inimaginables que te esperan y descifrar las pistas que pueden conducirte al éxito o a la perdición.
Dos dados, un lápiz y una goma de borrar es todo lo que necesitas para esta aventura. TU mismo eliges los caminos que has de seguir, los peligros con los que has de enfrentarte y los monstruos contra los que has de combatir.
En el libro se incluyen los encantamientos mágicos que te harán falta. En Kharé, Ciudad de las Mil Trampas puedes jugar como si fuera una aventura independiente o formando parte de la epopeya Brujos y Guerreros.

Cubierta ilustrada por
Hernán Valdovinos

Ilustraciones interiores
de John Blanche

Altea junior
volumen especial